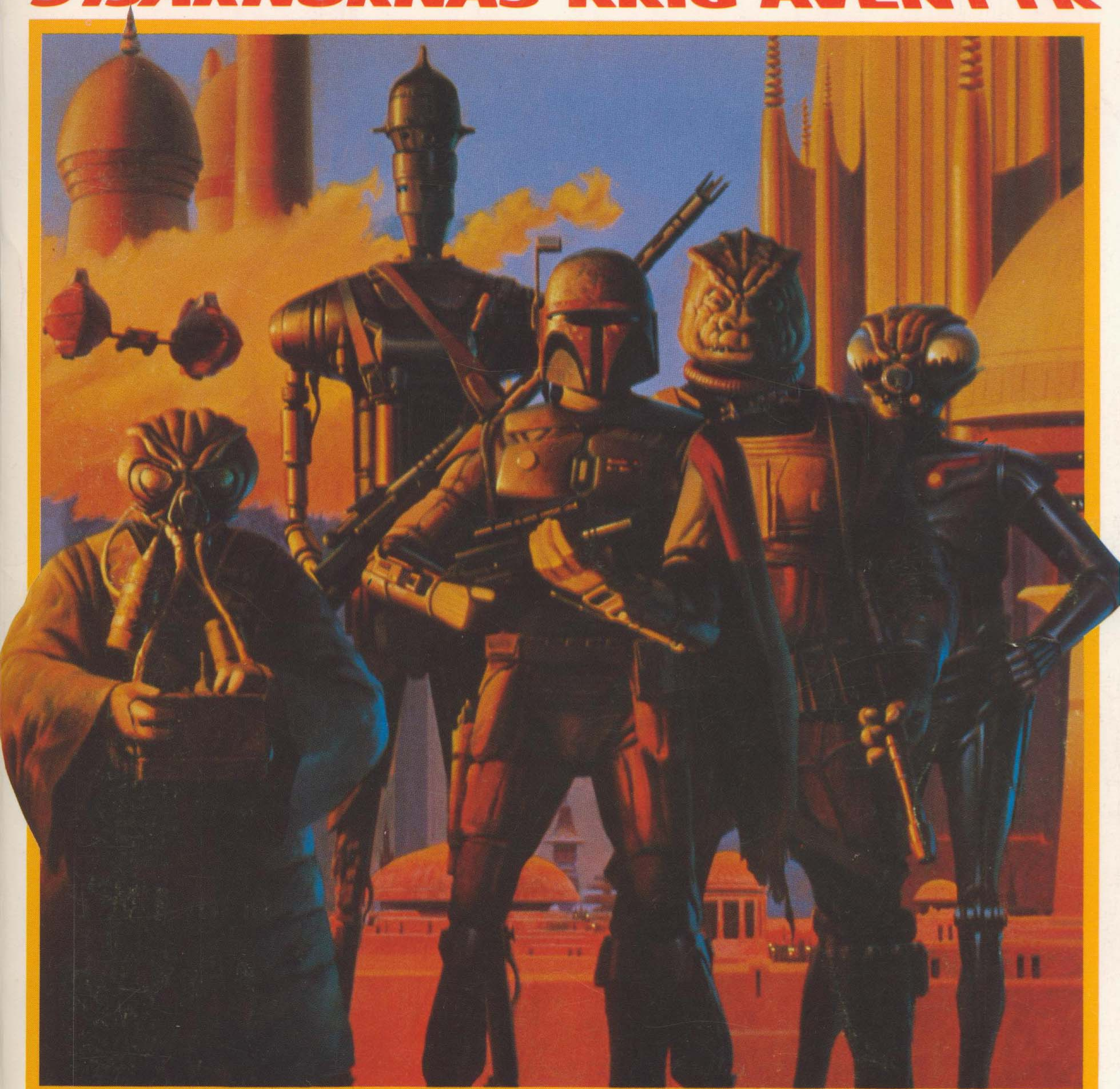
STJÄRNORNAS KRIG® ÄVENTYR



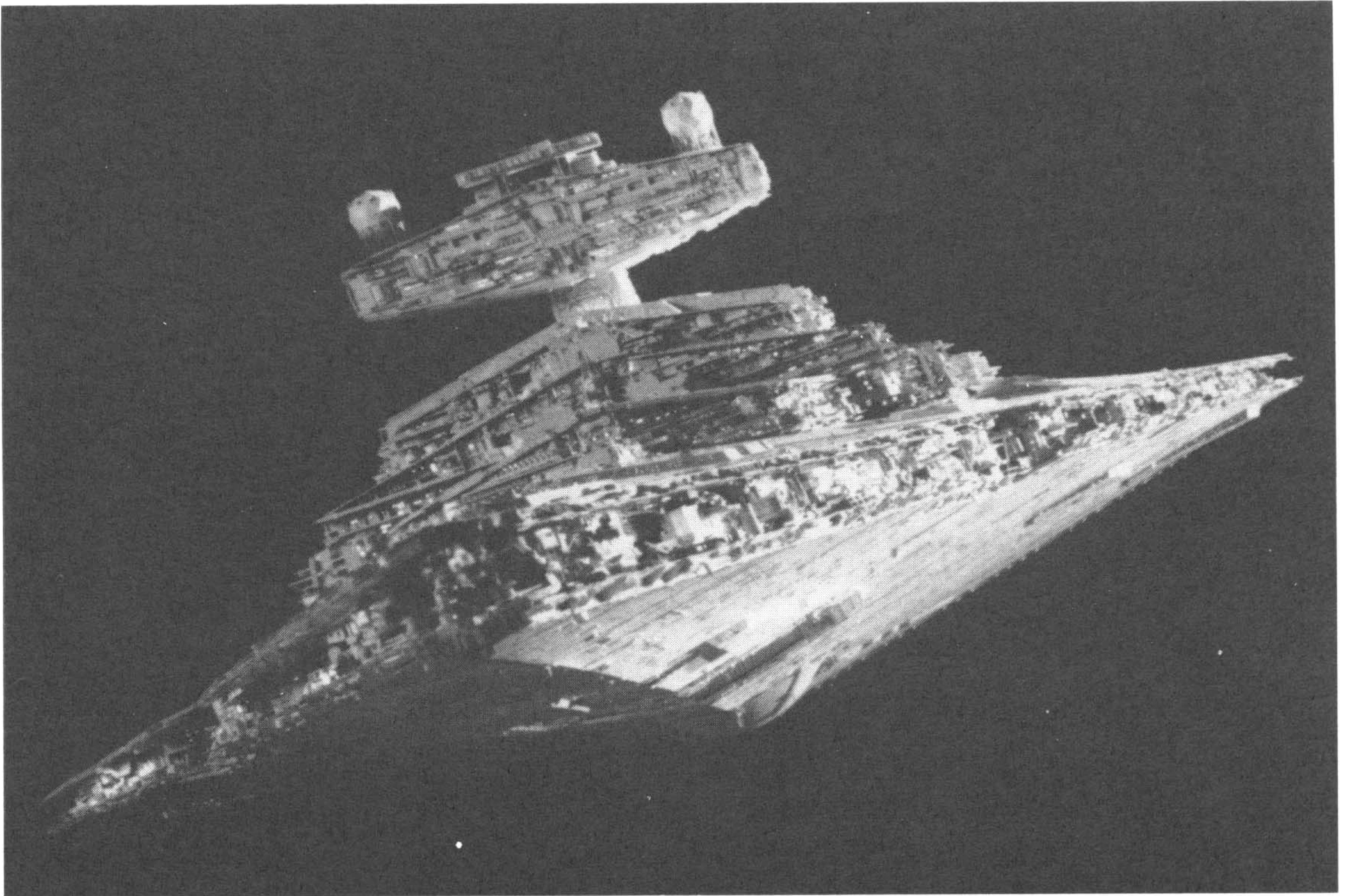
UPPDRAG TATOOINE

WEST END GAMES

REBELLAGENTER OCH HÄNSYNSLÖSA PRISJÄGARE DRABBAR SAMMAN I EN DESPERAT JAKT PÅ EN ÅTERVÄND HJÄLTE PÅ ÖKENPLANETEN TATOOINE.

ÄVENTYRSSPEL®

UPPDRAG TATOOINE



KONSTRUKTION:	ILLUSTRATIONER:
Bill Slavicsek och Daniel Greenberg	Lucasfilm, Ltd.
ÖVERSÄTTNING:	**OMSLAG:**
Åke Eldberg	Ralph McQuarrie
REDIGERING:	**KARTOR:**
Henrik Strandberg	Paul Jaquays
GRAFISK FORMGIVNING:	**PRODUKTION:**
Stefan Thulin	Nils Gulliksson
ORIGINALFRAMSTÄLLNING:	**TRYCK:**
Stefan Thulin	Tryckproduktion, Västerås, 1989

UPPDRAG TATOOINE

INLEDNING

Rymdens vakuum fylls av dånande musik. Spännande text glider förbi mot stjärnorna, och låter oss få veta vad som hänt. Så försvinner bokstäverna i fjärran. Ett dovt muller förebådar ett rymdskepps ankomst. Bilden sveper över stjärnorna, musiken smattrar, en planet kommer in i blickfältet, och ännu en spännande del av *Stjärnornas Krig — Rollspelet* börjar...

Uppdrag Tatooine är en äventyrsmodul för två till sex spelare och en spelledare. Spelledaren bör läsa igenom hela det här häftet innan spelet börjar. Ju bättre SL känner till handlingen, desto lättare blir det att hålla ett högt tempo med massor av action, precis som i filmerna, och man slipper tråkiga pauser medan SL bläddrar i häftet. Spelare uppmanas att följa Alliansens Dagorder Nr 2113A nedan.

Alliansens Dagorder Nr 2113A

Spelare bör inte läsa längre än hit, eftersom den information som följer enbart är avsedd för spelledare (SL). Den som sköter en rollperson förstör spelet för sig själv och de andra genom att läsa detta häfte. Känner man till handlingen i förväg förlorar man spänningen, överraskningarna och utmaningarna som är nödvändiga för att ha glädje av Uppdrag Tatooine

I det här äventyret ska en grupp rebeller resa till Tatooine för att leta reda på en hjälte från Republikens tid, Adar Tallon, som tidigare antagits vara död. På Tatooine råkar rebellerna ut för hänsynslösa prisjägare från hela galaxen. Prisjägarna söker också efter Tallon, och har order från Kejserliga Generalstaben att fånga honom levande... och att döda alla som försöker hindra dem!

Rollpersonerna får tillfälle att utforska staden Mos Eisley och möta de skumma individer som utgör dess befolkning. Baren från filmen Stjärnornas Krig blir deras bas, och därifrån utgår expeditioner till ödemarkerna. Ute i vildmarken träffar rebellerna på uppretade fuktbönder, arga jawas, framrusande banthas, det livsfarliga sandfolket, och prisjägare — massor av prisjägare.

Kan rebellerna återfinna Tallon, skydda honom från alla som jagar honom, och föra honom till Alliansens högkvarter? Det är utmaningen som de måste möta i *Uppdrag Tatooine*.

FÖRBEREDELSER

Om det här är det första *Stjärnornas Krig*-äventyret du spelar måste du först hjälpa dina spelare göra i ordning sina rollpersoner och fylla i rollformulären. Låt dem välja egenskaper och färdigheter, fastställa rollpersonernas inbördes relationer och skaffa sig utrustning enligt reglerna på sid B4–9 i *Stjärnornas Krig — Rollspelet*.

Om du använder det här äventyret som en del av en längre kampanj låter du spelarna behålla sina vanliga rollpersoner. Det kan bli nödvändigt att göra om bakgrunden och öppningssekvensen i *Uppdrag Tatooine* för att de ska passa in i din kampanj.

MATERIAL

Följande behövs, eller är bra att ha, för att spela *Uppdrag Tatooine*

- *Stjärnornas Krig — Rollspelet*. Detta är själva reglerna till spelet. Utan dem kan du inte spela det här äventyret.
- *Tärningar, pennor och papper*. Man använder sexsidiga tärningar för att avgöra vad som händer, hur rollpersoner och SLP lyckas med det de försöker göra, osv. Ta fram alla sexsidiga tärningar du har. Alla spelare behöver också ha papper och penna för att göra anteckningar, rita kartor, med mera.
- *Kartor*. Det finns flera kartor i det här äventyret. Texten talar om när du ska visa kartorna för spelarna. Kartan över interiören i Tallons hus ska du inte alls visa för spelarna.
- *Dialog*. Genom att läsa dialogen i mittuppslaget tillsammans kommer spelarna snabbt in i den rätta stämningen. Kopiera den (om du har möjlighet) så att var och en får sitt eget exemplar, eller ta ut den ur häftet och skicka den runt bordet allt eftersom replikerna kommer.
- *SLP-formulär*. Under äventyret möter rollpersonerna flera spelledarpersoner (SLP) som kan vara vänner, neutrala eller fiender. På mittbladet i häftet finns kompletta rollformulär för de viktigaste av dem.
- *Encyklopedia Galactica*. Ger bakgrund och data för fordon, vapen, xenomorfer, varelser och andra saker man möter i spelets värld. Den är inte strikt nödvändig för att spela *Uppdrag Tatooine*, men hjälper dig att göra spelvärlden mer detaljerad.
- *Miniatyrfigurer*. Det finns en komplett serie miniatyr-

figurer som kan användas tillsammans med *Stjärnornas Krig — Rollspelet*. En sats, *Prisjägare (Bounty hunters)*, är särskilt avsedd för *Uppdrag Tatooine*.

SVÅRIGHETSGRADER

Som SL kan du anpassa det här äventyret till din grupp spelare genom att välja lämpliga svårighetsgrader. Står det t ex att man behöver klara ett medelsvårt slag för Teknik, slår du upp medelsvårt under punkt B2.3 i reglerna och finner att det bör ligga mellan 11 och 15. Välj en svårighetsgrad i detta intervall, beroende på omständigheterna och rollpersonernas skicklighet.

BAKGRUND TILL ÄVENTYRET

Adar Tallon var en lysande taktiker och kommendör i flottan på Republikens tid. Både Imperiet och Alliansen tillämpar fortfarande hans teorier om rymdstrider. Tallon var också en skicklig pilot och kämpade tillsammans med Alderaan och Jediriddarna under Klonkrigen. I freden efter Klonkrigen råkade dock Tallon ut för en fiende hans flotta inte kunde besegra. Det var ett inre hot.

En ny sorts officerare började göra karriär inom flottan. Det var män som brydde sig mer om sin egen ära och makt än om Republiken och dess folk. De dolde sina ambitioner bakom ständiga strider och krig och såg till att människorna levde i fruktan. Men Tallon och några få andra lät sig inte bedras.

När Palpatine tog makten och gjorde sig till kejsare tystnade de röster som talat för frihet. Nu gällde bara makt och våld. Jediriddarna och de andra som opponerat mot den nya ordningen försvann, nya lagar reglerade och förbjöd varje tendens till frihet, och flottan som en gång skyddat Republiken blev nu ett redskap för kejsarens förtryck.

Tallon försökte hejda denna utveckling, men kunde inte stå emot kejsaren. Därför valde kommendören att försvinna. Han ordnade så att folk skulle tro att han var död, och drog sig undan för att vänta på bättre tider.

Det var under en resa i Dalchon-systemet med patrullskeppet *Bataljonen* som Tallon satte sin plan i verket. Han "upptäckte" ett medelstort fraktskepp som hade angripits av pirater. I själva verket var det dock Tallons gamle vän Quist som kommenderade "piratskeppet", och fraktskeppet hade hyrts för att föra dem till den nyligen koloniserade planeten Tatooine.

Officiellt dog Tallon och hans besättning som hjältar, sprängda i bitar när de försökte undsätta ett handelsskepp som angripits av pirater. Kejsaren beklagade öppet detta tragiska dödsfall, men var egentligen mycket glad åt att slippa avrätta denne populäre hjälte från Republiken. Han var nöjd med att ha blivit av med sin fiende.

Tallon skaffade nya identiteter åt sig och sin besättning, och bosatte sig på ökenplaneten i väntan på att det politiska klimatet skulle bli bättre.

SENASTE NYTT

När stormtrupperna kom till Tatooine för att leta efter två robotar var Tallon övertygad om att Imperiet hade funnit honom. Med tiden hade hans planer på att komma tillbaka svalnat. Nu hade han skaffat sig en fru och egna barn, och Imperiet verkade avlägset. Men när stormtrupperna drog fram genom öknen blev de gamla mardrömmarna åter verklighet.

Den gamle kämpen beslöt sig för att genomföra sin gamla plan. Han kontaktade sina besättningsmän och bad dem komma. Det fanns mycket att betala tillbaka, och efter alla dessa år var Tallon trött på att gömma sig.

Det var lika bra, för när vårt äventyr börjar har Imperiet just fått reda på att Tallon fortfarande lever. Man fick den upplysningen av piraten Quist, som man tagit tillfånga och som köpte sig fri från en säker dödsdom genom att ge dem denna information. Nu samlas prisjägare på Tatooine, med kejserliga order att tillfångata Tallon. Situationen är spänd och hotar att explodera.

ÖVERSIKT

Befälhavaren på stjärnjagaren *Relentless*, kapten Parlan, har fått reda på att Tallon lever. Han har anställt prisjägaren Jodo Karst och hans anhängare för att resa till Tatooine och fånga Tallon medan *Relentless* genomgår reparationer. För att vara riktigt säker har Parlan också skickat ut en allmän efterlysning av Tallon. Dussintals prisjägare är nu på väg mot Tatooine, bland dem även piraten Quist som förrådde den gamle hjälten.

Rebellerna åker till Tatooine för att leta reda på Tallon och ta med honom till Alliansen. Han har ett stort psykologiskt värde som gammal krigshjälte, och hans taktiska förmåga är välkänd. På Tatooine är det dock någon som håller på att döda alla som kan ha varit i Mos Eisley när Tallon först anlände dit. Rebellerna måste skaffa sig ett försprång över prisjägarna, klara sig genom farorna i Tatooines vildmarker, hitta Tallon och övertyga honom om att de är på hans sida, innan *Relentless* anländer.

DE VIKTIGASTE SLP

Här följer korta beskrivningar av de viktigaste spelledarpersonerna.

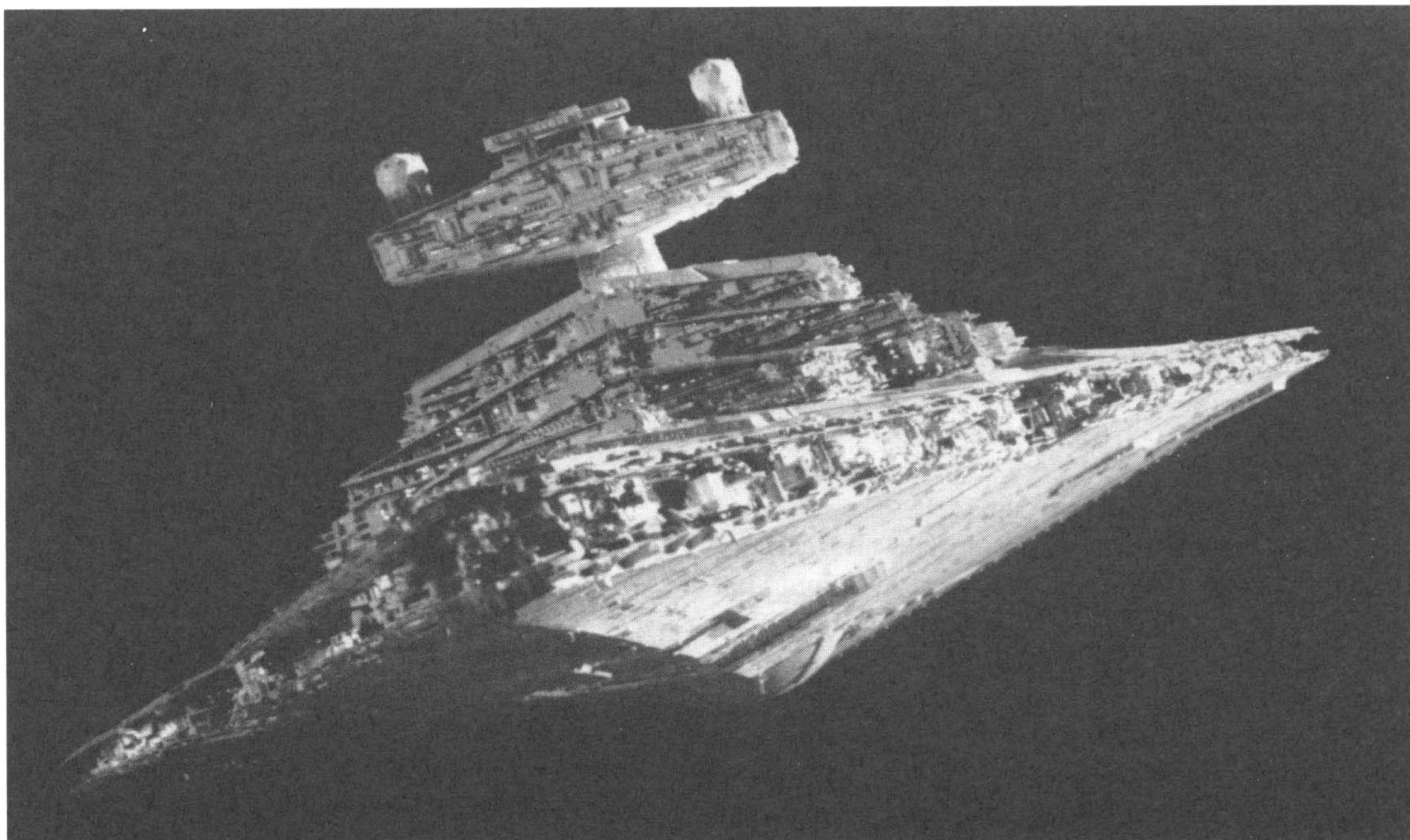
Jodo Karst: Jodo Karst är en prisjägare som har anställts av kapten Parlan på stjärnjagaren *Relentless* för att hitta och fånga Adar Tallon. Karst är hänsynslös och listig. Han leder en grupp prisjägare som även innefattar Puggles Trodd och Zardra. De är de bästa prisjägare Imperiet kunde få tag på med så kort varsel.

Karst håller sig i bakgrunden som en hotande skugga tills i slutet av äventyret. Han använder förgiftade pilar och lämnar dessa "visitkort" i sina offer, som rollpersonerna hittar, och förmodligen oroas av. Hans metod är enkel: att leta reda på alla som kan veta något om Tallon, tvinga dem att tala, och sedan döda dem så att de inte kan varna den gamle hjälten. Rollformulär för Karst och hans medhjälpare Trodd och Zardra finns i häftet.

Quist: Quist är den pirat som hjälpte Adar Tallon att iscensätta sin egen död och lura Imperiet. De var vänner sedan barndomen, men Quist har alltid satt sig själv i första rummet. När han nyligen togs tillfånga av *Relentless* sålde han Adar Tallons hemlighet i utbyte mot sitt eget liv. Kapten Parlan krävde dock att Quist skulle utföra en tjänst åt Imperiet för att förtjäna sin frihet. Parlan krävde att Quist skulle bege sig till Tatooine som reserv i händelse av att Jodo Karst skulle misslyckas. Han skulle söka upp Tallon och vara en förrädare i hans läger, redo att slå till inifrån. Quist kommer att samarbeta med Karst, men han föredrar att själv leverera Tallon till Parlan när *Relentless* kommer fram. Det finns mer information om Quist senare i häftet.

Prisjägarna: För att hjälpa Jodo Karst har Parlan sänt ut en allmän efterlysning av Adar Tallon, med löfte om belöning. Dussintals prisjägare har sett det och kommer snart att göra planeten Tatooine mer rik på avskum än vanligt. Parlan hoppas att ett stort antal prisjägare kommer att röka ut den svårfångade räven Tallon ur hans gryt. Tyvärr är kvalitén på prisjägarna ytterst varierande, från rena amatörer till härdade veteraner. Häftet innehåller tärningsnoteringar för både fumliga, medelmåttiga och skickliga prisjägare på de ställen där de först dyker upp.

Adar Tallon: Tallon har slutligen bestämt sig för att inte gömma sig mer. Han har kallat samman sin gamla besättning, bland andra Shrike och Jungen, för att bilda en armé och utmana kejsaren. Han känner knappast till Alliansen mer än till namnet och har inga planer på att ansluta sig till den. Möjligen kommer han att kontakta den så småningom. Hans strategiska och taktiska skicklighet, i förening med hans popularitet i hela galaxen, gör honom till ett hot mot kejsaren. Med en egen armé eller som officer i Alliansen, skulle Tallon bli en samlande symbol för Upproret. Hans närvaro skulle kunna locka många tveksamma planetregeringar att ställa sig på rebellernas sida. Mer information om Tallon finns i Avsnitt 7.



AVSNITT ETT
UPPDRAGET BÖRJAR

SAMMANFATTNING

Rebellerna befinner sig ombord på en rymdstation i omloppsbana runt planeten Kwenn, som ligger i utkanten av en större farled i rymden. Den här stationen är den sista anhalten före Yttre Territorierna. Rollpersonerna har kommit hit på begäran av Alliansens agent Dana, som till helt nyligen var spion ombord på den kejserliga stjärnjagaren *Relentless*. Hon upptäckte något som krävde ett omedelbart ingripande, och flydde med de uppgifter hon skaffat. Men rebellerna hittar Dana försent — kejserliga prisjägare har hunnit före.

Nu måste rebellerna slå sig förbi prisjägarna och försöka ta reda på vad Dana hade upptäckt. Och de måste göra det utan att folk på stjärnjagaren upptäcker dem.

Tid i Uppdrag Tatooine

Äventyret börjar på morgonen dag 1. Rollpersonerna har tid på sig till slutet av dag fyra innan de kejserliga styrkorna blir oövervinnerliga (men de leds att tro att de har tid på sig till dag fem). Håll noga reda på den tid som går eftersom saker blir svårare ju mer tid som gått. Helst ska rebellerna använda alla fyra dagarna, så att de kan fly precis när stjärnjagaren anländer, men spelar de bra bör de belönas genom att komma undan enkelt (men dramatiskt). På samma sätt bör dåligt spel, eller spel som kräver mer än den utmätta tiden, resultera i någon form av misslyckande. Även en mycket stark grupp rollpersoner har ytterst svårt att besegra en fullt utrustad stjärnjagare. Varje avsnitt innehåller ett förslag till tidsramar som man kan följa.

ÄVENTYRET BÖRJAR

Tag fram dialogen och ge spelarna varsin roll. Rollerna heter "rebell 1", "rebell 2", osv. Om du har sex spelare läser var och en en roll. Har du färre får någon läsa två roller, allt efter behov. Innan ni läser dialogen är det dock meningen att du ska läsa upp det som står i rutan här brevid för spelarna. Det beskriver scenen där de befinner sig. Det här är en "urklippscen", en teknik som vi lånat direkt från filmerna. Rollpersonerna är inte direkt med i scenen, men den visar en situation som måste lösas under äventyrets gång.

När du har läst upp rutan börjar spelarna läsa sina repliker.

För länge, länge sedan i en galax långt, långt borta... Den kejserliga stjärnjagaren Relentless *lägger till vid rymdstationen Kwenn. Vi flyttar oss in i stjärnjagaren och befinner oss vid ett par dubbla lasersäkra dörrar. De glider upp, och vi ser in i en stor dunkel sal. På en upphöjd plattform står en kejserlig kapten, flankerad av lägre officerare. Två stormsoldater marscherar in med en fånge som är försedd med handbojor, och knuffar omkull honom framför plattformen. Kapten Parlan, stjärnjagarens befälhavare, ser ned på honom.*

"Hur lyder anklagelsen?" frågar han.

"Mannen är en pirat, sir" svarar en soldat.

"För bort honom och skjut honom", säger Parlan kallt.

"Vänta!" ropar fången. "Jag har något att erbjuda er. Upplysningar som är viktiga för kejsaren... i utbyte mot mitt liv."

Parlans hårda ögon glittrar triumferande. "Fortsätt. Jag lyssnar."

"Tallon... det handlar om Adar Tallon..."

Parlan lyssnar intresserat till vad piraten berättar, sedan vänder han sig och ger flera order till sina män.

I bakgrunden stoppar fänrik Dana omärkligt ned sitt fickminne och avlägsnar sig.

Befälhavaren ger en sista order. "Löjtnant Voor, skicka efter prisjägarna."

Scenen växlar. Vi befinner oss i en korridor i det inre av Kwenns rymdstation.

Meddela spelaren som spelar Rebell 1. Han/hon börjar läsa dialogen högt. När dialogen är klar, fortsätt med 'Första striden' nedan.

FÖRSTA STRIDEN

När spelarna har läst dialogen läser du upp följande för dem:

Där, framför en dörr som just håller på att stängas, ser ni agenten Dana ligga på marken vid fötterna på en kejserlig officer. Ni känner genast igen henne från holobilderna i ert skepps dator. Bredvid officeren står två oborstade typer som ser våldsamma ut: en liten, senig kvinna i vadderad rustning och en lång, fjällig

humanoid med lasergevär. Bakom dem, bortom dörren, står en figur klädd i mandalorisk stridsdräkt. Han blänger på er, sedan slår dörren igen bakom honom.

Nu måste rebellerna slåss mot de två prisjägarna och löjtnant Voor, den kejserlige officeren. Här följer deras tärningsnoteringar och andra fakta.

Voors taktik: Voor försöker dra sig undan samtidigt som han tar fram sin komlänk och sin laserpistol. Han avlossar ett skott i första omgången, duckar och drar sig bakåt. I nästa omgång kallar han på förstärkningar, om han kan. Skulle han träffas av något anfall från rollpersonerna tappar han komlänken. Om spelarna helt ignorerar honom kallar han på hjälp, eller också kommer han undan, se "Alarm" nedan.

Löjtnant Voor: SMI 2T+2, Laserpistol 3T+2, Ducka 3T+2, STY 2T+1, alla andra TN=2T. Laserpistolen gör 4T i skada.

Prisjägarnas taktik: Jägarna går till attack utan tecken på rädsla, och ger eld med sina vapen. De arbetar som ett lag. Den ena kastar en granat och duckar, den andre skjuter två skott och duckar. I nästa omgång går de i närstrid med bedövade motståndare, eller drar sig bakåt och kastar ytterligare en granat mot oskadda RP. De kämpar tills de blir dödade och använder all sin skicklighet för att vinna. Spela de här prisjägarna med hela deras kapacitet för att visa rollpersonerna vad prisjägare går för.

Skickliga prisjägare: SMI 4T, Laservapen 5T+1, Ducka 5T, STY 3T+2 (+1 för skada). Alla andra TN=2T+2. Skadenoteringar: Laserpistoler 4T, lasergeväret 5T, granater (1 var) 5T. Båda har varsin medpack.

När striden är över vill rollpersonerna antagligen undersöka Dana. Se "Agent Dana" nedan om vad de finner.

ALARM

Om Voor lyckas ropa på hjälp med sin komlänk slås omedelbart alarm i hela rymdstationen. Stormtrupper strömmar ut i korridorerna och börjar systematiskt att söka igenom alla dockade skepp. Men *Relentless* har inte tillräckligt mycket trupper för att fylla hela rymdstationen. Rollpersonerna hinner ta sig till sitt skepp och lämna Kwenn. Om Voor slog larm under striden har de sex stridsrundor på sig innan sex stormsoldater infinner sig för att hjälpa prisjägarna. Sedan kommer ytterligare fyra stormsoldater var tredje runda, tills de blir totalt 18 stycken.

Om Voor inte lyckades slå larm via komlänken, men i stället lyckades fly, har rebellerna mer tid på sig innan soldaterna kommer. När striden är över kan du ge dem möjlighet att göra tre saker i rymdstationen innan 20 soldater (fyra med lasergevär) kommer för att beslagta deras skepp.

När larm har slagits låser stationens kontrollcentral dörrarna till den docka där rebellernas skepp ligger, för att hindra dem från att fly. Ett medelsvårt slag för Teknik eller Datorprogrammering behövs för att få upp dörren.

Om Voor inte får fram något meddelande till ledningen utan blir utslagen eller dödas, se "Stationens dator" och "Att lämna Kwenn" för mer information om stationens beredskap i det läget.

Stormsoldater: SMI 1T, Laservapen 3T, Parera slag 3T, Ducka 3T, STY 2T (3T för skada), Slagsmål 3T. Alla andra TN=2T. Skadenoteringar: laserpistoler 4T, lasergevär 5T.

Dessa noteringar är inklusive modifikationer för rustning.

Pengar för detta äventyr

Om rollpersonerna inte har några pengar vid början av det här äventyret måste du ge dem en del. Ett sätt är att låta Alliansens Högkvarter betala ut 10.000 krediter till dem innan äventyret börjar. Dessa pengar är avsedda för att köpa någonting (utrustning av något slag) till Alliansens bas i din kampanj. Det är egentligen för att köpa den utrustningen som rollpersonerna har kommit till Kwenn. Det är en ren slump att de råkar befinna sig där när Dana skickar sitt meddelande.

TILLFÅNGATAGNA PRISJÄGARE

Den tredje prisjägaren, som rollpersonerna fick en skymt av i början av det här avsnittet, är Jodo Karst. Hans tärningsnoteringar finns på sidan **A**. Han finns med här enbart som ett förebud om den roll han kommer att spela senare. Han kommer inte under några omständigheter att slåss mot rollpersonerna i det här avsnittet. När dörren stängs försvinner han tills vidare.

Karst återkommer på Tatooine och är hela tiden ett steg före rebellerna, tills du bestämmer dig för att använda honom. Du bör spara honom till den stora striden i avsnitt 7, men det går att ta med honom på andra ställen utan att han måste möta rollpersonerna i strid på liv och död. De olika avsnitten innehåller tips om hur det kan ske.

Lyckas rebellerna tillfångata någon av de två prisjägarna kan de förhöra dem. Det blir dock svårt att ta dem

tillfånga eftersom de är inställda på att slåss till döden. Skulle man lyckas behövs det inte mycket övertalning för att få prisjägaren att avslöja sitt uppdrag. De har anställts av Imperiet för att finna kommendör Adar Tallon, som gömmer sig på Tatooine. De ska hålla honom fången tills *Relentless* anländer. Uppdraget är att ta honom levande, men de har tillstånd att döda alla som försöker hindra dem.



AGENT DANA

Om prisjägarna besegras kan rollpersonerna undersöka Dana. Hon är klädd i kejserlig uniform med en fänriks gradbeteckningar. Hon är död. Ytterligare undersökning visar att det sitter en liten pil i hennes nacke. En datoranalys av pilen visar att den skjutits med något slags raketvapen och att spetsen bär spår av *sennari*, ett snabbverkande och ytterst dödligt gift. Dana har också diverse kejserliga identitetshandlingar, en lätt laserpistol och ett fickminne. Det sistnämnda föremålet innehåller nyckeln till äventyret.

Danas fickminne innehåller hennes sista meddelande till Alliansen. Rollpersonerna måste klara ett medelsvårt slag på Teknik eller Datorprogrammering för att knäcka koden och få fram informationen. Om allt annat misslyckas kan skeppets dator eller en R2-robot knäcka koden, men låt rollpersonerna försöka själva först.

När rebellerna knäckt koden ger du dem bladet "Danas fickminne" (finns på mittbladet).

STATIONENS DATOR

Det finns gott om anslutningar där rollpersonerna kan koppla in sig på stationens centraldator. Den viktigaste information de kan få fram berör stjärnjagaren som ligger i stationens torrdocka. *Relentless* ligger här för att ta ombord förnödenheter och få hypermotorernas aktivatorer reparerade. Stationens personal jobbar övertid, men det kommer ändå att ta tre dagar för dem att utföra reparationerna.

Ett lätt astrogationsslag visar att det kejserliga skeppet inte kan nå Tatooine förrän om fem dagar, om uppgifterna i stationens dator stämmer. En rollperson som lyckas med ett medelsvårt slag för Teknik eller Reparera rymdskepp bedömer att det eventuellt kan gå en dag snabbare ändå. Ger sig rollpersonerna av omedelbart kan de nå Tatooine på en dag. Har de kollat upp dessa fakta vet de alltså att det är bråttom.

Om rollpersonerna söker efter information om Adar Tallon ger du dem bladet "Minnesenhet 37484T, Historia: Personer: Adar Tallon".

Ännu en intressant liten detalj går att få fram ur datorn. Det verkar som om sju mindre skepp har lämnat stationen under den senaste timmen. Alla sju uppgav sin destination som Tatooine. Dessutom kommer inga skepp att tillåtas docka eller lämna stationen på en period om 24 timmar, med början om en timme. Detta beror antingen på larmet (om Voor lyckades kontakta stjärnjagaren), eller på att stationens säkerhetstjänst nyss hittat ett antal döda kroppar —varav en kejserlig officer. Man har gett en frist på en timme för att resten av prisjägarna ska hinna iväg innan stormtrupperna helt spärrar av stationen.

RELENTLESS

Lyftrören till dockan där *Relentless* ligger är hårt bevakade av stormtrupper. Rebellerna kan iaktta vad som händer. Officerare och annan personal kommer och går mellan stationen och stjärnjagaren. Stannar rollpersonerna för länge upptäcks de, och en patrull stormsoldater kommer för att fråga vad de har för ärende.

Varje försök att ta sig ombord på *Relentless* misslyckas. Se till att spelarna får det klart för sig. Bevakningen har tredubblats sedan man upptäckte att Dana var en spion, och besättningen lämnar ingenting åt slumpen när det gäller att hindra ovälkomna besökare. Om roll-

personerna insisterar blir de gripna och riskerar att avrättas som spioner. Dags att skapa nya rollfigurer och försöka igen.

REBELLERNAS SKEPP

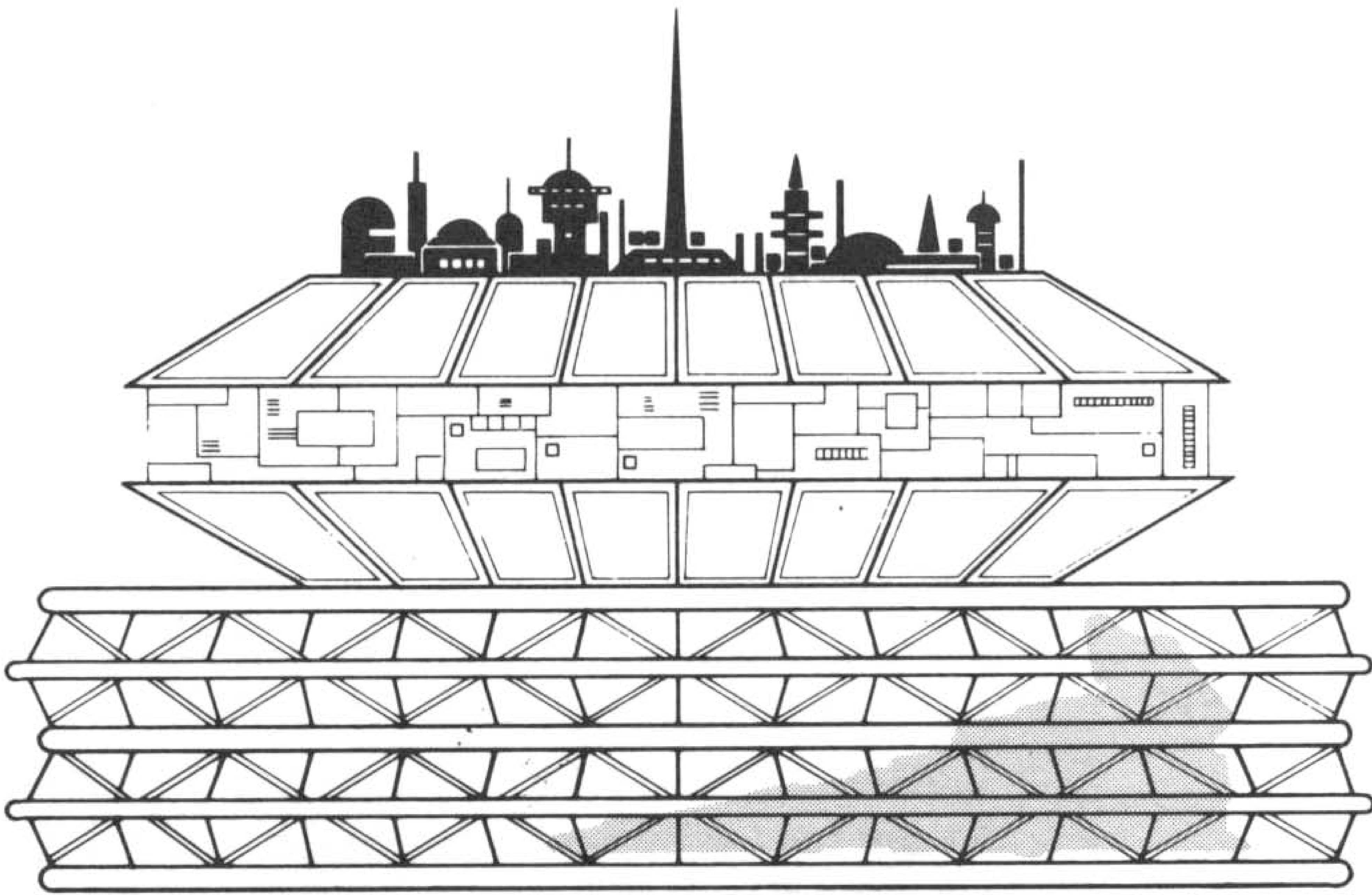
Använder du det här äventyret som en del i en längre kampanj kanske spelarnas rollpersoner redan har ett skepp. Om inte, färdas de i *Alabaks Gold*, ett ombyggt fraktskepp som konstruerats av Mon Calamari. Skeppet är något mindre än Millennium Falcon. Dess egenskaper och tärningsnoteringar följer nedan.

ATT LÄMNA KWENN

Astrogering (ett lätt tärningsslag) visar att *Alabaks Gold* kan nå Tatooine på ett dygn. Den långsammare stjärnjagaren behöver två dagar i hyperrymden, plus tre dagar i docka för att slutföra reparationerna (det är i alla fall vad rollpersonerna tror). Om rollpersonerna ger sig av genast efter att de funnit Dana har de upp till fyra dagar på sig att hitta Tallon och komma undan. Ju längre tid de tar på sig att komma till Tatooine, desto sämre blir deras chanser. Har de inte lämnat rymdstationen inom två timmar kommer de att bli försenade ytterligare 24 timmar, eftersom alla avgångar är förbjudna medan stormtrupperna söker igenom alla skepp på jakt efter de rebeller som angrep löjtnant Voor (eller dödade honom, beroende på utgången av den första striden). Det krävs nu en hel del list för att undgå att väcka Imperiets misstänksamhet. Även om man lyckas med det har man mindre än tre dagar på sig att hitta Tallon, sedan den kejserliga "karantänen" upphört.

ALABAKS GOLD

Namn: *Alabaks Gold*
Typ: Modifierat Calamari-fraktskepp
Besättning: Pilot, andrepilot, sköld/kommunikationsoperatör, två skyttar
Passagerare: 6
Lastkapacitet: 75 ton
Förråd: 1 månad
Hypermultiplikator: x1
Navdator: ja
Hyperreserv: ja
Hastighet: 3T
Manöverförmåga: 1T
Skrov: 5T
Beväpning:
Två dubbla laserkanoner (separat eldgivning):
Eldledning: 3T
Skada: 4T
Sköldar: 2T



RYMDSTATIONEN KWENN

Översta delen av stationen Kwenn innehåller restauranger, hotell och diverse underhållning för trötta rymdresenärer. Nedanför detta stadsliknande komplex finns en plattform som består av en mängd dockor för rymdskepp, där man kan lasta eller lossa varor och passagerare. Dockorna är byggda i moduler med flyttbara väggar, och kan göras större eller mindre efter behov. Massor av lyftrör och korridorer leder mellan stationens olika delar. Underst ligger torrdockan, avsedd att kunna ta in skepp av alla storlekar, till och med kejserliga stjärnjagare. Här kan skeppen få underhåll, service och reparationer.

AVSNITT TVÅ
VÄLKOMNA TILL TATOOINE

SAMMANFATTNING

Tatooine är en ödslig planet i de Yttre Territorierna. Rebellerna kommer dit för att leta efter Adar Tallon. De börjar i rymdhamnen i Mos Eisley, den största staden på planeten. De får reda på en del saker som kan hjälpa dem med deras uppdrag, de möter underliga och intressanta personer, och till sist får de upp ett ordentligt spår efter Tallon. Det finns ett antal händelser som måste inträffa (dessa är markerade), men det mesta i det här avsnittet kan inträffa i vilken ordning som helst, beroende på vart rollpersonerna går och vad de gör.

Läs igenom rollformulären för spelledarpersonerna innan du startar det här avsnittet.

KARTAN ÖVER MOS EISLEY

Färgkartan över Mos Eisley ger en detaljerad bild av området runt baren som fanns med i den första filmen, Stjärnornas Krig. Det är meningen att kartan (men inte planskissen över baren) ska visas för spelarna. Det här är de äldsta stadsdelarna. Byggnaderna är slitna, och gatorna är fulla av resande med ohälsosamt utseende. Stenhusen i det centrala området har höga väggar och smala dörrar, som bildar trånga gränder. Hustaken är i de flesta fall kupoler. Låt rollpersonerna vandra omkring vart de vill. Vissa byggnader på kartan har nummer och förklaras i texten, andra måste du själv fylla i beskrivningarna på. Alla SLP som inte har särskilda tärningsnoteringar angivna, har TN=2T på allting.

HÄNDELSE 1: ANKOMSTEN

Dag två av äventyret kommer rollpersonernas skepp ut ur hyperrymden. De ser följande:

När ni kommer ut ur hyperrymden och sikten blir normal igen ser ni två solar framför er. Navdatorn bekräftar att det är Tatoo I och II. Ert skepp närmar sig, och där framför er dyker det upp en planet som lyser rödgult välkomnande i solljuset. Det är Tatooine, ökenplaneten.

En koll av den omgivande rymden visar att det finns rätt många skepp i omloppsbana runt planeten. De väntar på landningstillstånd. Flera av skeppen verkar vara beväpnade, men inget ser ut att vara kejserligt. Trafikkontrollen i Mos Eisley begär att få registreringskoden för rollpersonernas skepp, och vill veta vart de kommer ifrån och vilket syfte de har med sitt besök. Det är bara de vanliga frågorna som man brukar få när man begär landningstillstånd. Naturligtvis bör man inte säga att "vi är rebeller på hemligt uppdrag", för då går omedelbart larm till den kejserlige prefekten. Men alla någorlunda vettiga svar godtas — myndigheterna på Tatooine är inte så noga med sina besökare. När rollpersonerna fått landningstillstånd kan de gå ned mot Mos Eisley, där de möts av en gammal skruttig molnbil som dirigerar dem till docka 94. När skeppet har landat och rollpersonerna klarat tullens inspektion, kan de utforska Mos Eisley och börja leta efter Adar Tallon.

Tatooine
Här följer några fakta om Tatooine, för den händelse rollpersonerna letar efter sådan i skeppets dator. För att få fram dessa fakta ur datorn bör någon klara ett mycket lätt slag för bildningsfärdigheten Planetsystem, eftersom Tatooine inte brukar finnas med i datorernas vanliga förteckning över "trevliga planeter att besöka".
Tatooine är den viktigaste planeten i stjärnsystemet. Två solar — Tatoo I och II — belyser planetens väldiga öknar och får den att se ut som en tredje sol i systemet. Landskapet består av natriumhaltig sand och platta klippformationer, sanddyner och trånga klyftor. Ofta inträffar farliga stormar som river upp tonvis av sand i atmosfären.
Trots att Tatooine är torr, het och ogästvänlig finns det gott om livsformer. Wompråttor, kraytdrakar och daggödlor förefaller vara ursprungliga. Bant

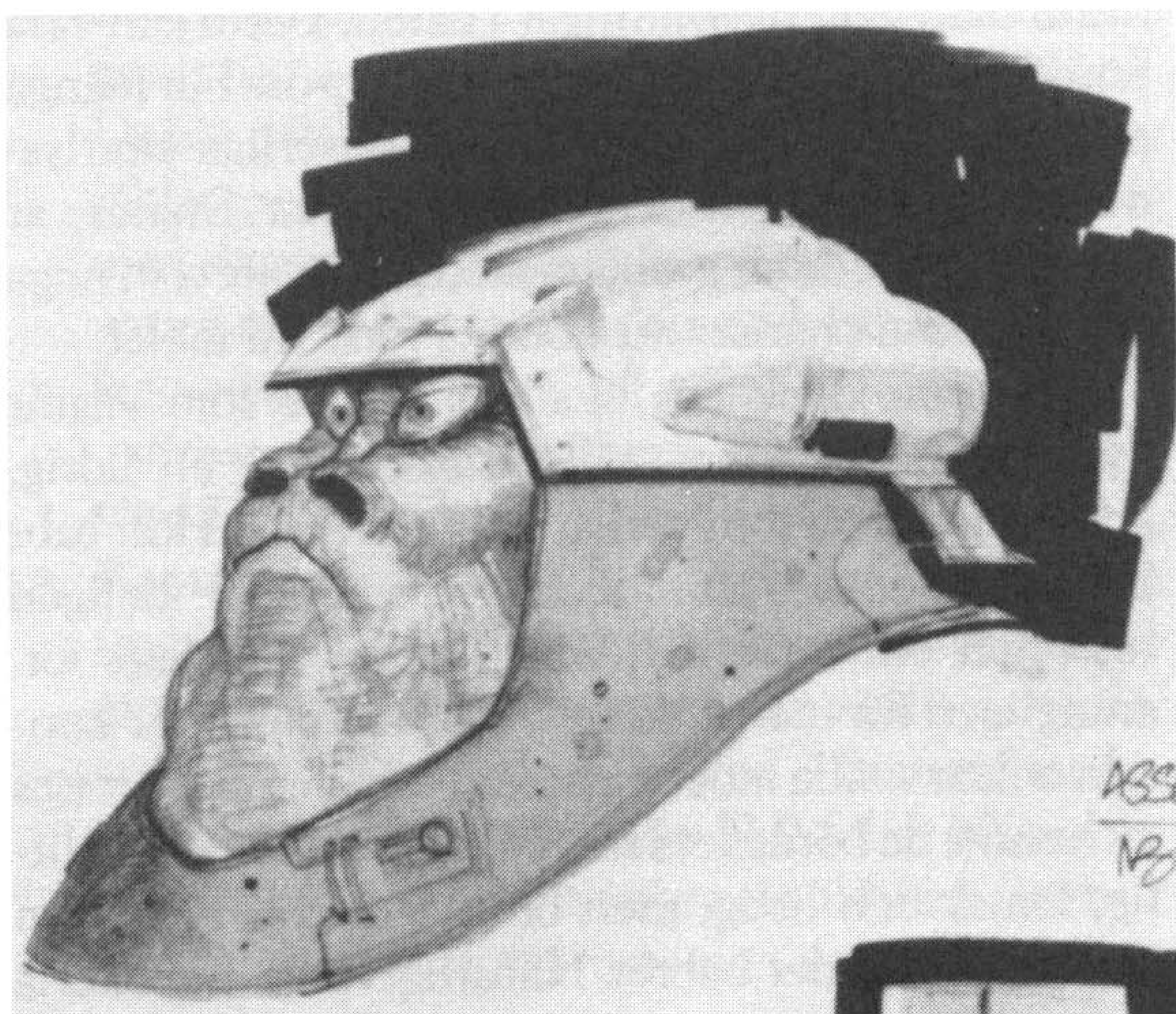
has och andra djur har förts dit som riddjur av intelligenta varelser.

När de Yttre Territorierna öppnades för kolonister kom många familjer för att slå sig ned på Tatooine. De flesta blev fuktbönder, och byggde anläggningar för att utvinna vatten ur atmosfären. De fann två intelligenta arter på planeten — små fnattiga jawas och långa, starka varelser som de kallade sandfolket. Jawas gillade att samla lump och skrot, och anpassade sig snabbt till det nya samhälle som kolonisterna förde med sig. Men det aggressiva sandfolket har hållt sig på sin kant hela tiden och lever i en osäker fred med kolonisterna.

Det finns två bosättningar som med viss tvekan kan kallas för städer. Anchorhead, som ligger ute på slätten vid en av öknarna, är en sömnig småstad och handelsplats för fuktbönder. Mos Eisley fungerar som planetens huvudstad. Där finns en ordentlig rymdhamn och en kejserlig utpost. Förutom interstellär handel lockar hamnen också till sig diverse icke önskvärda individer från rymdfarten och andra branscher.

MOS EISLEYS RYMDHAMN

Rymdhamnen är inte något stort fält med landningsbanor. I stället finns en mängd kraterformade dockor runt staden, som är byggd i form av ett hjul. Docka 94 är ungefär som de andra: en väldig urholkning i den steniga marken. Trappor leder upp till marknivån i staden, och en ingångsramp ger möjlighet för skepp med repulsorer att komma in och ut. Skepp utan repulsorer kan inte landa i de här dockorna eftersom det inte finns tillräckligt med utrymme för att manövrera om man inte har repulsorer. Dockan är sliten och fallfärdig, som det mesta i Mos Eisley.



TULLKONTROLLÖREN

När rebellerna landar möts de av en tullkontrollör. Det är en dammig, manlig humanoid som är försedd med ett gammaldags fickminne och en laserpistol. På huvudet bär han en komlänk med hörlurar och mikrofon genom vilka han står i förbindelse med rymdhamnens kontrollcentral och polis. Han har haft mycket att göra de senaste dagarna, med alla skepp som har landat, för att inte säga något om med alla de tuffa, laglösa typer som kommit med dem. Läs upp:

> *"Har ni några mynocker på erat skepp? Ni kan bara inte föreställa er hur många vi har varit tvungna att skjuta de senaste dagarna. Äckliga parasiter! Vissa personer struntar tydligen helt i vad de har utanpå skeppet. Hur är det med rymdkvalster? Jag tål inte rymdkvalster! Lika bra att jag kollar lastrummen när jag ändå är här. Öppna!"*

Om rebellerna är någorlunda artiga och erbjuder en liten muta (minst 100 krediter), får de den trumpne tjänstemannens uppehållstillstånd för fem dagar. Eventuellt kan du slå ett slag för bluff för tulltjänstemannen (han har ITF = 2T+2). Förutom mutan kostar det 20 krediter per dag att ha skeppet i dockan. Om rollpersonerna inte samarbetar med tullkontrollören, eller om de talar om att de är rebeller, eller om han letar igenom lastrummet och hittar något som inte stämmer med deras täckmantel, så kallar han på milisen och rapporterar det hela till den kejserlige prefekten. Skeppet tas i beslag, och rebellerna måste fly från milisen — det är inte särskilt svårt, men det gör dem till förrymda brottslingar. De kan inte längre gå in i städerna, och milisen söker efter dem.

Tullkontrollören har aldrig hört talas om någon Adar Tallon, utom den berömde hjälten som dog för flera år sedan. Han är inte heller intresserad av att prata skit med simpla fraktflygare.

Om allt går bra och rebellerna får sitt uppehållstillstånd, kan de gå ut i Mos Eisley. Just när de ska gå överlämnar tullkontrollören en fin karta över staden till dem. Han muttrar något vresigt om prefektens idiotiska idé att ge bort sådana dyra saker till alla besökare. Ge spelarna kartan över Mos Eisleys rymdhamn.

MÖTEN PÅ GATAN

När ni kommer ut från dockan hamnar ni mitt i rusningstrafiken. Människor, robotar och xenomorfer av alla de slag trängs på gatorna. Alla verkar ha rätt

bråttom. Trots att Mos Eisley inte är någon storstad är det verkligen ingen sömnig småstad ni har hamnat i. Det är mycket varmt trots att de båda solarna inte riktigt har hunnit över horisonten. Landfräsare susar förbi obehagligt nära på de trånga gatorna. Runt omkring er svärmar en massa små illaluktande varelser i klädda i fotsida rockar med huva. En av dem stannar och fingrar nyfiket på din glänsande laserpistol. Det här är Mos Eisleys rymdhamn, och ett värre näste av skurkar och banditer finns inte.

Låt spelarna bestämma vart de ska gå när de har tittat på kartan. Här nedan finns detaljer och möten som inträffar vid en del av de platser som är markerade på den. Går rollpersonerna till andra byggnader måste du själv bestämma hur det ser ut i husen och vad som händer där.

Slå ett lätt slag för Xenomorfer om någon vill veta vad en viss typ av xenomorf kallas.

Delade grupper

Det kan hända att dina spelare bestämmer sig för att dela sig i två eller flera grupper för att hinna med mer forskning på kortare tid. Misströsta inte! Det finns två bra sätt att hantera en sådan situation.

Metod 1: *Om rollpersonerna delar på sig i strider och kritiska lägen bör du dela upp spelarna på motsvarande grupper. Eftersom rollpersonerna i den ena gruppen inte vet vad rollpersonerna i den andra gruppen råkar ut för, bör spelarna inte veta det heller. Skicka ut dem som inte är "här" i ett annat rum. Sedan går du fram och tillbaka mellan de olika grupperna och låter dem göra en sak i taget, till dess att de återförenas.*

Metod 2: *I det här fallet är situationen knappast så dramatisk att man behöver använda metod 1. Varken realismen eller spänningen skadas av att alla får stanna i rummet och höra vad som händer. Därför bör du använda den andra metoden, som liknar snabba scenväxlingar i en film. Låt den ena gruppen utforska en stund, och när det inträffar en intressant situation för dem byter du till den andra gruppen.*

Växla fram och tillbaka med några minuters mellanrum, tills rollpersonerna åter förenas. På det sättet håller du intresset vid liv, och genom att växla scen just när det händer något intressant bygger du upp spänningen.

Men naturligtvis måste du vara på din vakt så att inte spelarna missbrukar det faktum att de vet saker som deras rollpersoner inte vet — nämligen vad som händer den andra gruppen.

BAREN

I stadens äldsta kvarter ligger baren som vi känner igen från filmen Stjärnornas Krig. Baren är ett av stadens äldsta hus, och här ägnar man sig åt gamla välbekanta laster. Utanför finns diverse olika fordon parkerade, som en föraning om det mycket varierade klientel man möter där inne. Byggnaden är till hälften nedsänkt i marken för att få lite skydd från hettan. Ingången är öppen ut mot solljuset, men själva baren är dunkel, vilket ger dem som är där inne en avgjord fördel: de kan se nykomlingar innan nykomlingarna kan se dem.

Vid de flesta tider på dygnet är baren full av en otrolig blandning av varelser. Just nu har det kommit många nya besökare, och de trånga utrymmena är mer än vanligt fulla. Här finns xenomorfer med ett öga och sådana med hundra, varelser med fjäll, varelser med päls, och sådana med hud som verkar röra sig hela tiden. Tentakler, klor och händer griper om dryckeskärl av varierande form och storlek. Ett sorl av mänskliga och främmande tungomål möter besökaren.

Över oväsendet från alla varelserna hörs rytmen från en xenomorf orkester, som spelar en hetsig, taktfast musik. Bakom bardisken finns hyllor med flaskor och behållare av de mest skiftande former. Innehållet är lika varierat. Bartendern är en storväxt, något fetlagd människa med vresigt utseende som inte gillar att man slåss i hans bar. Han svarar inte heller på några frågor.

Hela tiden översköljs rebellerna av en mängd vulgära ljud. En del kan vara riktade till dem, andra är det inte. Vem som än går genom baren utsätts för både hastiga ögonkast och ohöljt stirrande.

I baren får rebellerna tillfälle att se mycket och göra en hel del. De ser Quist, Shrike och Jungen träffas i ett bås (deras rollformulär finns på mittbladet). Quist har just kommit till Tatooine och Tallon har skickat de båda legosoldaterna för att möta honom. Akkik och Gorrt (också på mittbladet) anländer vid något tillfälle för att samla in pengar åt Jabba the Hutt.

De flesta lokalinnevånare har sökt sig till andra ställen nu när staden är så full av främlingar. Därför hittar man bara nykomlingar i baren. Detta kan vara bra därför att rebellerna får ett begrepp om hur många prisjägare som har svarat på den kejserliga efterlysningen, men det ger dem inga ledtrådar. Snarare är det risk för att de får problem med prisjägare som noga bevakar sina chanser att komma först till målet.

Det finns dock en lokalinnevånare som vägrar flytta till något annat ställe. Edu Harn är en åldrig, gråhårig kvinna som verkar aningen senil. Hon babblar ständigt om sandfolket och upprepar ideligen historien om ett anfall som hon blivit utsatt för, antagligen för många år sedan. Men om de tar kontakt och är snälla mot henne kan rebellerna få ett tips av henne: de borde leta rätt på Labria. Hon är opålitlig, lömsk och listig, men om någon vet något om Tatooine så är det Labria. Naturligtvis är inte Labria

här just nu, men han kommer säkert in senare, säger Edu. (Se "Händelse 3: Möte med Labria" för mer information).

Andra aktiviteter och händelser i baren är till exempel:

- **Hazardspel.** I baren pågår ständigt hazardspel vid flera bord. Rollpersoner kan få vara med och spela om de viftar med minst 50 krediter. Spelet är inte särskilt högt — man kan sällan vinna eller förlora mer än några hundra krediter. Följ reglerna för hazardspel på sidan B19i *Stjärnornas Krig — Rollspelet*. Det pågår åtminstone ett skicklighetsspel också.
- **Lumhävning.** Vid baren sitter en xenomorf med ett huvud som en hummer och dricker lum, en sorts stark sprit. Hummerhuvudet ser inte särskilt stark eller heroisk ut. Egentligen är Hummerhuvudet ganska svag och flamsig. Men den utmanar ändå en av rollpersonerna på lumhävning. Om rollpersonen inte ställer upp utsätts han för högljutt hån från det omgivande klientelet. Ställer rollpersonen upp bjuder Hummerhuvudet honom sitta ned och beställer två bägare lum.

  Hummerhuvudet har 4T i Tålighet. När drickandet börjar måste båda de tävlande klara ett mycket lätt slag för Tålighet. Den som misslyckas blir omedelbart så berusad av den starka spriten att han förlorar medvetandet. För varje ny omgång drar du bort en tärning för båda de tävlande. I andra omgången slår Hummerhuvudet alltså 3T, sedan 2T och till sist 1T. Ingen kan slå mindre än 1T. Tävlingen fortsätter tills en eller båda misslyckas.
- **Översittare.** Två elaka, argsinta xenomorfer med stora tänder försöker trakasera en icke-stridande rollperson (skrivbordshistoriker, grabb, gammal senator eller liknande). De uppträder hotfullt och anser sig ha rätt att lägga beslag på offrets plånbok. De här pälsklädda översittarna är bara ute efter att jäklas med någon som är ett lätt offer. De nöjer sig med slagsmål så länge de har övertaget, men drar vapen om någon som verkar starkare och farligare lägger sig i.

  Stortandade översittare: SMI 2T+1, vibrosvärd 3T+1 (skada 4T+2), STY 3T, slagsmål 4T+2.
- **Romantiskt ögonblick.** En av rollpersonerna (manlig eller kvinnlig) tilltalas av en person av motsatt kön. Om rollpersonen är vänlig och/eller artig blir främlingen förälskad i honom/henne. Denna romantiskt sinnade SLP följer efter rollpersonerna, försöker försvara sin älskling (verbalt och fysiskt), och överöser den utvalda rebellen med gåvor.



  Jax (eller Jaki): Alla egenskaper och färdigheter: 2T
- **Prisjägarna registreras.** Puggles Trodd öppnar ett anmälningskontor för prisjägare i ett bås i baren. Rollpersonerna märker att en skock prisjägare samlas runt båset. Puggles (hans siffror finns på mittbladet) är här på uppfrag av Jodo Karst för att utse dem som ska följa med honom ut i ödemarken. Detta är Karsts sätt att hålla de andra prisjägarna under kontroll och se till att de är ur vägen. Han betalar dem 10 krediter om dagen, med en bonus på 100 krediter åt alla när man fått tag på Tallon. De ger sig av vid Första Soluppgången (när Tatoo I går upp).

KEJSERLIGA PROVINSKONTORET

Tatooine ligger långt bort från Imperiets centrum, och är knappast mer än en samling utspridda bosättningar med lös anknytning till Mos Eisley och Anchorhead. Ordningsmakten består av en lokal milis som mest håller sig i städerna men även kan kallas ut för att avvärja hot mot avsides belägna gårdar. Det enda synliga tecknet på Imperiets närvaro är en lägre prefekt — Orun Depp — som administrerar lagfartsärenden och inmutningar från sitt kontor i Mos Eisley. Där finns alla officiella handlingar som rör planeten, bland annat ett befolkningsregister. Det finns dock mycket på Tatooine som inte är officiellt. Depp har en personlig garnison (som han kallar det) bestående av sex stormsoldater och fyra milismän. Depp själv verkar tuff och hård, men är lätt att skrämma eller muta.

Det enda han kan hjälpa rollpersonerna med är information om försäljning av tre fastigheter som ägde rum vid tiden för Tallons "död".

De tre fastigheterna är det gamla Tusken-fortet, Lanks gård och ett obebyggt landområde som såldes till en person vid namn Sedi Fisk. Alla tre ligger ute i ödemarkerna, och prefekten kan inte ge några anvisningar om hur man kommer dit. Han rekommenderar den som vill dit att skaffa en infödd guide. Mer information finns i avsnitt fem.

JAWOR

Det finns en grupp jawor som bor i Mos Eisley där de fungerar som kontakt mellan staden och sitt eget folk ute i ödemarkerna. De är ständigt på jakt efter en möjlighet att köpa, sälja eller byta varor, och kan vara mycket påfrestande. Spela dem så att de irriterar rollpersonerna närhelst de stöter på dem, på gatan, i baren eller vid jawornas handelsstation. De pekar, drar folk i ärmen, kladdar på utrustning, tjattrar oavbrutet och visar upp all möjlig gammal ombyggd utrustning för rollpersonerna.

Jaworna vet ingenting om Tallon.

Om rollpersonerna besöker jawornas handelsstation två gånger möts de andra gången av ett kyligt, fientligt mottagande, och alla jawor är beväpnade. De har fått stryk av Jodo Karst under mellantiden och vill inte råka ut för något liknande igen.

Jawor: SMI 2T, Laserpistol 2T+2, ITF 1T, Köpslå 3T, STY 1T

DIVERSEHANDEL

Tar Lup och hans fru Kal, ett par vargliknande xenomorfer, driver ortens diversehandel. Trots sitt aningen skrämmande utseende är både Tar och Kal mycket vänliga och hjälpsamma. Butiken är en kombinerad mat- och järnaffär där man kan köpa det mesta. De känner ingen som stämmer in på Adar Tallons signalement, men säger att det är få kolonister som besvärar sig med att åka ända till Mos Eisley för att handla. En del varor skickas ut med bud till områdena runt staden, och mer avlägsna bosättningar köper vad de behöver direkt från rymdfarande handelsmän.

Många åker dock till Mos Eisley för att köpa vapen och fräsare. Tar talar om för trevliga rollpersoner hur man kommer till de affärerna. Han kommenterar att han märkt att det är ovanligt många främlingar i sta'n just nu, och är mycket nyfikna på vad rollpersonerna har för ärende.

Rollpersonerna kan köpa mat och annan utrustning här om de vill, inklusive medpacks. Tar har tre av dessa sällsynta och eftertraktade artiklar kvar, och han begär bara 200 krediter per styck. Han gör också reklam för en fuktkondensor som omvandlar fuktighet ur luften till vatten. Har man en sådan behöver man inte bära med sig vatten ut i öknen. Den kostar bara 2.000 krediter och fungerar faktiskt.

Medan rollpersonerna befinner sig i butiken anländer Akkik och Gorrt (se mittbladet) för att hämta Jabbas andel av veckans inkomster, eller som de själva vill kalla det, "försäkringsavgiften". De välter några hyllor, krossar en del varor och beter sig allmänt hotfullt. Tar skyndar sig att ta fram pengarna. Om rollpersonerna försöker försvara Tar, tackar han dem för vänligheten men ber dem enträget att inte lägga sig i. Sedan betalar han Akkik. Om rollpersonerna insisterar på att stoppa Jabbas hejdukar ger de sig av, men inte förrän de har påpekat att de tänker komma tillbaka.

RYMDHAMNENS FRÄSARE

Rymdhamnens Fräsare är en affär där man säljer och reparerar repulsorfarkoster. Här finns faktiskt Luke Skywalkers gamla landfräsare till salu — för 4.000 krediter! Förutom den finns det bara två landfräsare inne för tillfället — en gammal Mobquet A-1 och en ombyggd Ubrikkian. Alla de nyanlända prisjägarna har rensat lagret.

Tre prisjägare (nybörjare), som ser ut att vara rätt inkompetenta, diskuterar priset på Lukes gamla fräsare med försäljaren, och Zardra (se mittbladet) undersöker Ubrikki-fräsaren när rollpersonerna kommer in. Hon hälsar dem med ett iskallt leende och köper den. Om rollpersonerna frågar efter Tallon medan hon är i butiken kommer Jodo Karst att få veta att rollpersonerna finns på Tatooine. Försäljaren har aldrig hört talas om Tallon, men säger att kanske gamle Arno Spanaren vet vem han är. Se "Möte med Arno Spanaren" i Avsnitt fyra.

Mobquet fräsare typ A-1: Hastighet 2T, Manöverförmåga 1T+2, Skrov 2T

Anmärkning till SL: Rollpersonerna bör under alla förhållanden skaffa sig en landfräsare eller liknande fordon. De kommer att behöva den senare i äventyret. Vill de inte köpa den här trots att de lyckas pruta, bör du låta dem få tag på en fräsare på något annat sätt, helst före Avsnitt fyra. Tvinga dem dock inte om de är ointresserade.

ENERGIMACKEN

Det här är ortens "bensinmack". Hit åker man för att ladda energikapslar till fräsare och andra repulsorfarkoster. Stationen sköts av en stor, fyrkantig arbetsro-

bot av modell T4-LB. Tefyra har information om en person som stämmer med Tallons signalement. Han bor ute på Lanks gamla gård och kommer hit två gånger i månaden. Men egentligen har Tefyra blandat ihop Tallon med Bels Lank.

Medan rollpersonerna talar med Tefyra kommer mördarroboten IG-72 och kopplar in sig vid stationen för att ladda upp sina batterier. Roboten ignorerar dem och verkar helt ointresserad av deras samtal. När rollpersonerna har gått vandaliserar mördarroboten macken och Tefyra. Sedan ger den sig av mot Lanks gård för att avsluta sitt uppdrag. Se mittbladet för mer information om IG-72.

JABBAS HUS

Ett stort, ombyggt kvartershus utgör Jabbas bostad i Mos Eisley. Oavsett om Jabba är där eller inte är huset alltid bemannat med tjugofyra vakter och tolv tjänare. Det är inte lika bekvämt som Jabbas palats ute i öknen, men det är ändå det klart lyxigaste huset i den här stadsdelen. Jodo Karst och hans kumpaner har fått Jabbas nådiga tillstånd att använda huset som bas medan de är på Tatooine. Jabba har själv använt de här prisjägarna vid flera tillfällen och tycker att det ligger i hans intresse att hjälpa dem. Dessutom ger det honom möjlighet att hålla ett öga på Karst — med hjälp av sina agenter och avlyssningsutrustning som finns inbyggd i huset. Jabba är också ytterst nyfiken på varför så många prisjägare har kommit till Tatooine.

Vi vill påpeka att det inte finns någon möjlighet för rollpersonerna att få träffa Jabba under det här äventyret. Han bor i sitt palats ute i öknen, en välbevakad fästning som rollpersonerna inte kan ta sig in i. Det närmaste de kommer Hutt är hans agenter Akkik och Gorrt, och vakterna i huset i staden. Om rollpersonerna envisas blir de överfallna och misshandlade av en stor skara av Jabbas hantlangare, och dumpas omilt vid sitt skepp med beskedet att de gör klokast i att försvinna. Om de ändå försöker få träffa Jabba blir de infångade och serverade som lunch till Jabbas rancor.



Anmärkning för SL som inte känner till rancor: Detta är ett fruktansvärt odjur som bor i en grotta under Jabbas palats. Jabba har för vana att mata den med folk som han inte gillar. I filmen *Jedins Återkomst* och i *Galactica* finns mer information.

RYMDHOTELLET EXCELSIOR OCH MOS EISLEYS VÄRDSHUS

Dessa två nedslitna hotell är de enda som finns i Mos Eisley. Här finns allt en trött rymdfarare behöver — billig mat, halvprivata rum, ohygieniska sängar. Det normala priset är tio krediter per dag, men ägarna försöker få ut mer. Just nu är båda nästan fulla, men det finns fortfarande rum att få tag på — för den som kan betala. Efterfrågan är så stor just nu att man begär 50 krediter per dag. Dra av tio krediter för varje RP som lyckas pruta, ned till 10 krediter per dag.

Portiern på Rymdhotellet Excelsior (sullustan): Köpslå 3T+1, alla andra TN=2T

Portiern på Mos Eisleys Värdshus (människa): Köpslå 4T, alla andra TN=2T

VRAKET

De första kolonisterna som kom till Tatooine kraschlandade mitt i det som nu är Mos Eisley. Vraket av deras skepp har blivit liggande eftersom myndigheterna aldrig har brytt sig om att frakta bort det. Baren var det första huset som byggdes, och sedan har staden helt enkelt expanderat i allt större cirklar därifrån. Numera anses vraket som något av ett nationalmonument, vilket dock inte hindrar jaworna att använda det som bostad när de är i staden.

VAPENHANDELN

Kaysons Vapenaffär säljer både närstrids- och handeldvapen. Kayson har de flesta vanliga vapen, allt från klubbor, svärd och gaffistavar till laserpistoler. Tyvärr har han inga sprängämnen och inga tunga vapen (Puggles köpte all detonit Kayson hade hemma). Alla priser är fördubblade på grund av den stora

efterfrågan från alla prisjägare. Se det lösa bladet i *Stjärnornas Krig — Rollspelet* eller *Galactica* för kompletta prislistor.

GATUPREDIKANTEN

Alla slags xenomorfer finns på gatorna i denna laglösa stad. Tiggare, tjuvar och andra avsigkomna individer försörjer sig i stadens undre värld. Improvisera gärna sammanträffanden med alla slags skurkar, galningar eller desperados du kan hitta på. Men den intressantaste personen man möter på gatan är gatupredikanten.

Denne man av obestämbar ålder är klädd i en sliten rock och har en lång stav, i vars övre ände en liten skulpterad bantha är fastsatt. Skulpturen är tillverkad av en bantha-bete. Predikantens röst genljuder över gatan och manar alla som går förbi att lyssna. Mannen är präst åt Dim-U, en av de utvalda inom Banthans Mysterium.

> *"Lyssnen, mina barn! Åt oss har givits att genomskåda ett stort mysterium, om vi bara kan se klart! Och vad är detta mysterium? Det är banthan, denna heliga, ädla, eleganta varelse som kan påträffas överallt i galaxen! Banthan är en gåva från världen bortom denna, vilkens innebörd vi ännu knappt har börjat förstå. Ty när vi äntligen kommit att förstå varför banthan har placerats överallt i galaxen, då kommer vi att uppnå Rikedomens Tidsålder! Vart vi än färdas i våra farkoster, hur långt vi än reser, så finns banthan där för att välkomna oss och få oss att känna oss hemma. Skaden icke banthan, äten icke dess kött och bären ej heller dess ärorika hud! Icke viljen I väl skada en välkomnande vän?"*

Predikanten och hans sekt är en tolerant och vänligt sinnad skara. För att främja sin kult av banthan har de byggt ett slags kloster ute i öknen, utformat efter deras uppfattning om de stora djuren. De välkomnar alla resande och försöker få dem att känna sig hemma i öknen. Predikanten säger till rebellerna att prästerna i Oasen, ökenklostret, kanske kan hjälpa dem i deras sökande. Se "Oasen" i Avsnitt fem för mer information.

PRISJÄGARE, PRISJÄGARE, ÖVERALLT BARA PRISJÄGARE...

Vart rollpersonerna än kommer finns det prisjägare. Hela skeppslaster av dem har kommit för att leta efter Adar Tallon, och nya kommer hela tiden. Bland dem finns skickliga och fumliga, veteraner och nybörjare. De har bara två saker gemensamma: längtan efter snabba pengar och smak för blod. Proffsen är lugna, tysta och svåra att känna igen. De mer amatörmässiga är upphetsade, ljudliga och lätta att upptäcka. De överlastar sina landfräsare, terroriserar lokalbefolkningen och spelar tuffa. Då och då möter rollpersonerna en medelmåttig prisjägare.

Medelmåttig prisjägare: SMI 3T, Laservapen 4T, Ducka 4T, BIL 1T+2, MEK 1T+2, Repulsorer 2T+2, ITF 2T, STY 2T+2, Slagsmål 3T+2, TEK 1T.

HÄNDELSE 2: DEN FÖRSTA GAMLINGEN DÖR

Någon gång under dag två råkar rebellerna få höra en konversation. Händelsen kan inträffa vart som helst i staden, när rollpersonerna har besökt två eller tre av de numrerade platserna på kartan. Från båset intill, eller från andra sidan hyllan i butiken, eller från några som står och pratar i en portgång, hör rollpersonerna:

"Ja, Heff är död" säger någon med en låg, allvarlig röst. "Plötsligt å oväntat. Inte ens ett bactabad kunde hjälpa honom."

"Jaha, jaha" svarar en annan som låter lite nervös. "Tråkit å se en gammal kompis ta dä sista hyperhoppet."

Om de skyndar sig kan rollpersonerna få tag på dem som talar. Det är två hundliknande varelser — den ene påminner om en grand danois, den andre ser mera ut som en liten beagle. Båda går upprätt och är humanoida. En rollperson måste klara ett kast med motstånd för Köpslå, mot den större hundvarelsen (Köpslå 3T+2) för att få något intressant ur dem. De berättar att Heff äger souvenirshopen — eller snarare, ägde den tills för ungefär en timme sedan. Någon sköt honom. Heff var en av de sista gamlingarna, en av dem som kom till Tatooine med det första kolonistskeppet. De enda som nu finns kvar är gamle Arno Spanaren och Slag Flats.

Om de går till souvenirshopen kan rollpersonerna träffa Heffs dotter, Tebbi. Hon är en kaninliknande xenomorf med vit päls och långa skära öron. Hon har gråtit, och butiken är stängd. Tebbi sympatiserar med Upproret och kan övertalas att hjälpa rebellerna om de behandlar henne vänligt och ärligt. Hon talar om att ingenting har blivit stulet, och att det verkar som om hennes far dödats av en liten giftpil som någon skjutit i hans hals.



HÄNDELSE 3: MÖTE MED LABRIA

Under eftermiddagen får rebellerna träffa Labria. Även om de inte har letat efter honom kan du använda följande scen för att presentera honom. Läs upp:

Ni är på väg tillbaka till baren när ni hör ett skrik av smärta framför er. Där, i en skuggig gränd intill baren, ser ni tre figurer som slår en fjärde. En av figurerna stiger fram i ljuset, och ni ser att det måste vara en prisjägare. Han drar sin pistol och tilltalar den misshandlade personen: "Du ska berätta det vi vill veta, annars kommer du att bli rejält död alldeles strax!"

Om rollpersonerna rusar till den misshandlades undsättning upptäcker de att det är Labria. När de har besegrat eller jagat bort de tre prisjägarna kan de tala med honom. Av tacksamhet berättar han var han vet, se detaljer nedan.

Om rollpersonerna aktivt har sökt efter Labria, och frågat efter honom, följer han efter dem och tar så småningom kontakt med dem mot slutet av eftermiddagen. Han ville försäkra sig om att de inte var några vanliga prisjägare — grymma och farliga. Om rollpersonerna har gjort några goda gärningar i Mos Eisley nämner han att han sett det och säger att det var därför han bestämde sig för att hjälpa dem.

Labria är en högväxt humanoid med diaboliskt ansikte, vassa tänder och två stora horn som skjuter ut från det skalliga huvudet. Trots sitt skrämmande utseende är Labria bara ett vanligt fyllo. Han talar sluddrande och går ostadigt. Han vet en hel del och kan vara riktigt hjälpsam, men ser inte ut för det. Han har länge varit anställd hos Slag Flats, och hon har bett honom leta efter någon som kan hjälpa hennes gamle vän Adar Tallon. Labria har bestämt sig för att rollpersonerna verkar vara rätt typ.

"Ja ä Labria <hick!> och om ni behöver informaschon, schå är det mej <rap!> ni shka shnacka med!"

Labria: SMI 2T, ducka 3T, BIL 3T, fixare 4T, MEK 1T, ITF 2T+2, STY 2T+1, TEK 1T.

Labria vet absolut ingenting om Adar Tallon, utom att hans namn är på mångas läppar just nu och att hans gamla arbetsgivare Slag Flats är intresserad av det namnet och kanske vet något. Men hon tar inte emot några besökare, och enda chansen för rollpersonerna att få träffa henne är med Labrias hjälp.

"Kom till <hick> Rymdhotellet vid Förshta Skymningen. Ja shka ta er <hick> med till Shlag Flatsh."

Rebellerna kan göra vad de vill till Första Skymningen (när Tatoo I går ned), sedan är det dags att besöka den mystiska Slag Flats.

AVSNITT TRE

BLOD I SANDEN

SAMMANFATTNING

Det här avsnittet förutsätter att rollpersonerna går med på att träffa Labria vid Första Skymningen. Labria leder dem till Tornåsen där de ska träffa Slag Flats. Men han stannar inte kvar, utan låter rollpersonerna presentera sig själva. Inne i en gammal vattencistern, som står i skuggan av ett gammalt radiotorn, finns Slags hemliga högkvarter. När rebellerna hittar Slag står dock saker och ting inte rätt till. En oförutsedd händelse skapar en desperat situation där rollpersonerna upptäcker att man kan drunkna även på en ökenplanet.

Om rollpersonerna inte litar på Labria och inte vill följa med honom, se alternativ handling i slutet av det här avsnittet.

SAMLING I SKYMNINGEN

Det är Första Skymningen på dag två. Om rollpersonerna träffar Labria vid rymdhotellet visar han dem till en plats som kallas Tornåsen, i utkanten av staden. Labria åker på en gammal bucklig scooter och vinglar berusat genom gatorna, följd av rebellerna. Observera att det är bra, men inte helt nödvändigt, att rebellerna har ett eget fordon (helst en landfräsare) om allt ska fungera i det här avsnittet.

Tornåsen är, som namnet antyder, en ås där det står ett torn. Tornet var den första radiostationen som byggdes på Tatooine. Det används inte längre, och är nu bara en ruin. Nedanför tornet står en stor vattencistern, också den en gammal övergiven byggnad, på en sandig kulle med utsikt över öknen.

På vägen förklarar Labria att Slag Flats är en ithorier i exil, en gammal kvinnlig "hammarskalle" som kom till den här planeten med de första kolonisterna. Hon har skaffat sig en position i den undre världen, men inte en så stor position att hon konkurrerar med Jabba the Hutt.

> *"Hon kan berätta <hick!> vart ni kan få tag på den där Tallon", säger Labria. "Hon tar emot i den där vattencisternen <rap>."*

När de kommer fram säger Labria att han inte tänker följa med längre än hit. Han vänder sin scooter och puttrar snabbt åter mot Mos Eisley. Rollpersonerna kan nu undersöka cisternen och bestämma vad de tänker göra härnäst.

VATTENCISTERNEN

Läs upp det här när rebellerna undersöker omgivningen:

> *De rostiga ruinerna av radiotornet kastar en lång skugga över åsen. Vattencisternen står ovanpå en kvadratisk byggnad av metall. Det finns dubbeldörrar på ena sidan av byggnaden, och de verkar inte vara låsta för en av dem svänger lätt i vinden. Bakom vattencisternen står en gammal scooter, och på ena sidoväggen finns en kontrollpanel.*

Inne i cisternbyggnaden hittar rebellerna —med hälsning från Jodo Karst —en mycket död Slag Flats. När Karst var färdig med Slag gav han sig av, men lämnade kvar en grupp prisjägare (medelmåttiga) för att "ta hand om" hennes anställda och andra som råkade vara i cisternbyggnaden. Just när de var på väg därifrån anlände Quist. Han hade inga svårigheter att köpa deras tjänster. Nu sitter de i radiotornet med uppgift att döda de som Slag hade kommit för att träffa. Quist iakttar vad som händer från en plats nedanför åsen, där han har sin scooter i närheten.

Rollpersoner som undersöker området runt huset (och klarar ett lätt kast för söka) ser spår i sanden som visar att flera landspeeders nyligen har åkt förbi. De som går in i byggnaden ser följande:

> *Inne i den dunkla cisternbyggnaden är det tyst och stilla. Era fotsteg ekar dovt mellan metallväggarna. När era ögon vänjer sig vid mörkret urskiljer ni några former på golvet bredvid en samling omkullvälta möbler. Där ligger tre människor och en stor, vitpälsad xenomorf. Alla är skjutna med laservapen. I en stol sitter en ithorier, förmodligen Slag Flats, hopsjunken med det stora hammarformade huvudet lutat mot ett skrivbord.*

När de undersöker Slag finner rollpersonerna en liten pil som sticker ut ur hennes hals. Den är täckt med sennari, precis som de pilar som dödade Dana och Heff. Bredvid liket ligger ett fickminne, på vars skärm man kan läsa två ord: "Arno nästa".

I detta ögonblick sätter Quist sin plan i verket. Med hjälp av en fjärrkontroll slår han på de magnetiska låsen på dörrarna till cisternbyggnaden. De slår igen med en

skräll, och fångar alla rebeller som är därinne. Sedan kör prisjägarna fram med sin landfräsare, för att försöka locka bort de rebeller som eventuellt är kvar utanför byggnaden. Om rebellerna beslutar sig för att förfölja dem, se "Jakten". För att se vad som händer dem som är kvar inne i byggnaden, se "Vattenfällan".

VATTENFÄLLAN

När de magnetiska dörrarna stängs har rollpersonerna några ögonblick på sig att fundera över vad som har hänt. Precis som i avfallskompressorn på Dödsstjärnan (i filmen *Stjärnornas Krig*) är dörrarna skyddade mot lasereld. Alla skott som skjuts mot dörrarna studsar helt enkelt omkring i rummet. Den enda utgång man kan se är en rund lucka i taket, tre meter upp från golvet.

När de rebeller som eventuellt stannat kvar utanför ger sig iväg för att jaga de flyende prisjägarna, gör Quist sitt drag. Han kör runt byggnaden till kontrollpanelen, trycker på en knapp och återvänder till sin scooter. Knappen öppnar luckan i taket, och tonvis med vatten kommer forsande ned i det slutna rummet. Om någon av de fångade rollpersonerna klarar ett lätt iakttagelseslag hör denne ljudet av en repulsormotor som avlägsnar sig utanför i riktning mot öknen. Quist återvänder till Talons fästning för att utföra resten av sin onda plan.

För att ta sig ur fällan behöver rollpersonerna inte göra något annat än att simma. När vattnet har fyllt rummet kan de klättra upp genom luckan till själva cisternen, som då är nästan tom. En låst men icke magnetisk dörr i cisternen går lätt att skjuta upp med laservapen. Naturligtvis måste man ta av sig alla rustningar för att kunna simma, och dessutom klara ett mycket lätt kast för simning. Den som envisas med att försöka simma i rustning måste klara ett svårt simkast.

Ett annat sätt att ta sig ut är att spränga ett hål i en vägg med en termaldetonator eller två granater. Detta är dock riskabelt eftersom man befinner sig i ett slutet rum. Den som utför sprängningen måste klara ett svårt kast för sprängteknik. Ett misslyckat kast betyder att alla i rummet får 1T skador.

Utanför vattencisternan, intill kontrollpanelen, ligger en bit SoroSuub tuggummi.

JAKTEN

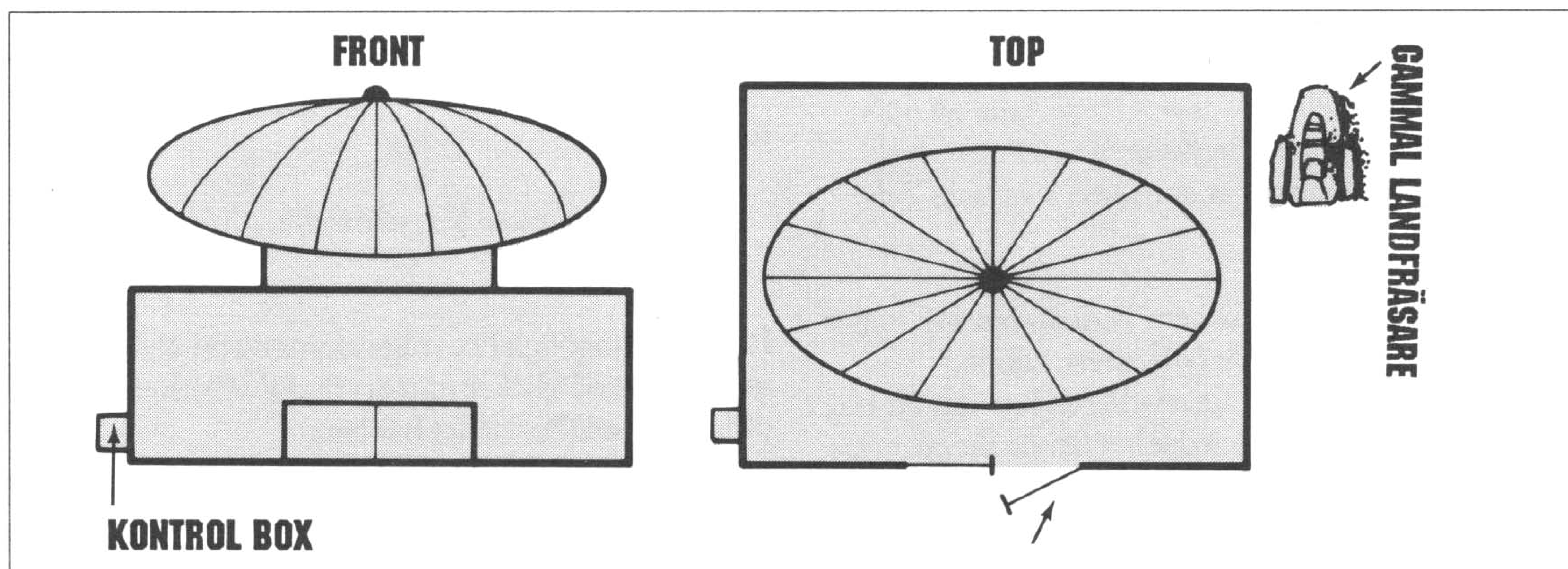
De fyra prisjägarna är alla standardtyper. De kör iväg i en rymlig landfräsare. Följ reglerna för jaktscener på sid B51 i *Stjärnornas Krig — Rollspelet*. Avståndet är från början *kort*, och förarens skicklighet är 3T+2. Om den flyende fräsaren kommer bortom "långt" håll har den kommit undan. Om rollpersonernas fräsare kommer ikapp prisjägarnas kan alla som inte är sysselsatta med att köra börja skjuta. Prisjägarna slåss till döden, men om någon av dem blir tillfångatagen förklarar han att han hjälpte Jodo Karst ta kål på hammarskallen och hennes vänner. Men nu har de blivit anställda av en annan man, som kom utifrån öknen på en scooter. Mannen hade gott om pengar och hans ena hand var ersatt med en kniv.

Prisjägarnas landfräsare: Hastighet 2T, Manöverförmåga 1T+1, Skrov 2T.

ALTERNATIV HANDLING

Om rollpersonerna inte vill följa med Labria får de ändå reda på en del av sakerna som händer i det här avsnittet. De får höra talas om Slags hädanfärd på samma sätt som de fick höra att Heff var död. Några personer i närheten berättar för varandra att Slag blivit "fixad" ute vid vattencisternen, och att hon hittades med en pil i halsen. De nämner också att Arno Spanaren nu är den siste överlevande av de första kolonisterna.

I detta läge kan det hända att rollpersonerna bestämmer sig för att åka ut till cisternen och kolla den. Då använder du bara händelserna i det här avsnittet som vanligt, förutom att Labria inte är med. Om de inte ger sig av till silon missar de den delen av äventyret, men råkar ändå ut för händelserna i Avsnitt fyra.



AVSNITT FYRA

ÖVERFALL I BAREN

SAMMANFATTNING

Vid slutet av dag två bör rebellerna ha fått reda på följande fakta. Det finns massor av prisjägare på Tatooine som alla letar efter Adar Tallon. En av dessa jägare använder giftpilar för att ta kål på sina offer. Två gamlingar, som båda kan ha känt Tallon, har hittats döda med giftpilar i halsen. Det verkar som om nästa offer är gamle Arno Spanaren, den siste av gamlingarna. Rebellerna har blivit tipsade om att han kan hjälpa dem överleva ute i öknen.

Nu, när mörkret lägrar sig över Mos Eisley, får rollpersonerna ett bud från Arno att han vill träffa dem i baren. Men meddelandet är falskt, och i baren väntar i stället en grupp livsfarliga prisjägare!

NATT I MOS EISLEY

På natten är Mos Eisley ännu farligare än på dagen. Stygga prisjägare stryker omkring på gatorna, och många av de vanliga innevånarna är minst lika hemska. Tjuvar, mördare och allehanda kriminella typer smyger bland de välvda portgångarna med onda avsikter. Låt rollpersonerna förstå detta när de tar sig tillbaka från vattencisternen, eller när de strövar omkring och letar efter fler ledtrådar. Du kan låta dem råka ut för diverse nattliga händelser utmed vägen. Om någon rollperson ger sig av på egen hand är det ett perfekt tillfälle att låta något elakt hoppa fram ur skuggorna.

Men så småningom tar de sig tillbaka till sitt nattkvarter. Om de går direkt till sina rum på hotellet/värdshuset, finns det ett meddelande till dem hos portieren. Han säger:

> *"Jag fick ett meddelande åt er. Gamle Arno vill träffa er i kväll på baren. Budbäraren sa att Arno hade viktiga upplysningar åt er om någon som hette Tallon."*

Om rollpersonerna frågar vem budbäraren var svarar portieren "Det var den där fylleristen, Labria."

Det är också tänkbart att rebellerna har valt att bo i sitt skepp. I så fall får de meddelandet via skeppets dator, som har tagit emot det från någon i staden.

VÄNTA PÅ ARNO

Om rebellerna genast går till baren för att träffa Arno, hittar de honom inte direkt. Bartendern säger att han faktiskt inte har sett till Arno på mer än en vecka. Innan de hinner fundera så mycket över det dyker Labria upp och är idel leende och gott humör. Men leendet försvinner när han beklagar att Slag Flats är död.

Labria har bestämt sig för att arbeta åt Jodo Karst. Dels får han bra betalt, dels vill han helst undvika att bli dödad — och Jodo Karst verkar vara farligast, så det är bäst att vara på hans sida. Labria tycker att Slag Flats borde ha samarbetat med prisjägaren. Då hade ju allt varit bra. Men nu vill Karst eliminera både dem som Slag ville träffa, och gamle Arno. Arno är ett problem eftersom ingen har sett till honom på över en vecka, men de här rebellerna kan åtminstone ge lite underhållning. För detta ändamål har Labria fått order att locka dem till baren, identifiera dem och sedan utlösa ett bakhåll. Labria säger till rollpersonerna:

> *"Mina vänner <hick> jag är mycket ledsen över det som hände med stackars Slag. Men jag har hittat <rap> gamle Arno. Han kommer hit <hick> strax, för att träffa er.*

När Labria berättar om Arno slår du lätta iakttagelsekast för rollpersonerna. Om någon klarar tärningsslaget berättar du för honom att han lägger märke till en liten, hårig xenomorf (Puggles Trodd) som glider upp till baren i närheten av deras bås. Om någon slår fem poäng mer än nödvändigt märker denne att baren har blivit alldeles tyst förutom orkestern, som spelar som vanligt. All konversation har dött ut.

Labria reser sig på ostadiga ben och pekar på rebellerna. han ropar:

> *"Här är de där som Slag ville träffa. Ni kan <hick> starta er attack!"*

I samma ögonblick hör rollpersonerna ett elakt skratt samtidigt med klicket från ett flertal säkerhetspärrar på laservapen. Bakhållet har börjat.

Har spelarna varit försiktiga och vidtagit åtgärder för att skydda sig bör de naturligtvis ha nytta av det. Har de t ex placerat någon som vakt på ett annat ställe i baren,

DIALOG

Läs upp den här dialogen för att starta äventyret. Spelledaren talar om för dig vilken roll du ska läsa. Läs upp dina repliker när det blir din tur, och försök låta som din rollperson skulle göra. Lyssna också på vad de andra säger.

BÖRJA HÄR

Rebell 1: Är det verkligen här vi skulle träffa den där Dana?

Rebell 2: Ja, det var i alla fall hit hon bad oss komma —rymdstationen Kwenn, sa hon i sitt meddelande.

Rebell 3: Gamla trevliga Kwenn, sista chansen att tanka före de Yttre Territorierna! Varför måste Dana välja ett sånt tråkigt ställe att bli hämtad på?

Rebell 4: Kanske för att hon är Alliansens agent på stjärnjagaren *Relentless*, och kanske för att den just har kommit hit.

Rebell 5: Hon var alltså ombord på det där kejserliga avgrundsmonstret som är parkerat här utanför?

Rebell 6: Inte bara ombord, utan till och med underofficer ombord. Med tillgång till en hel massa kejserliga hemligheter.

Rebell 4: Men enligt planerna skulle hon vara kvar där i några veckor till. Varför vill hon hoppa av redan nu?

Rebell 5: Ingen som vet. Men hennes meddelande lät angeläget. Grön kod — agent i fara, hämtas omedelbart.

Rebell 6: Och så nämnde hon Adar Tallon.

Rebell 2: Och alla blev väldigt upphetsade. Kan nå'n tala om för mig vem den där Adar Tallon är?

Rebell 1: Vilken planet kommer du ifrån? Hur kan det finnas någon i galaxen som inte har hört talas om kommendör Tallon, republikens hjälte?

Rebell 3: Han var väldigt bra på det här med krig i rymden. Hans teorier för rymdstrider var väldigt bra och används fortfarande både av oss och av de kejserliga.

Rebell 2: Kejsaren lät visst riva ned alla statyer av en Adar Tallon för ett tag se'n. Är det samma kille? Jag trodde han var död.

Rebell 6: Det är han. Blev dödad i en strid mot pirater vid Dalchon. Skeppet sprängdes i småsmulor. Inget vrak, inga överlevande, ingenting! Det fanns inget kvar av honom som man kunde begrava.

Rebell 1: Inga äckliga detaljer, tack. Jag vill bara få tag på den där Dana, och se'n raka vägen tillbaka till vårt skepp. Jag skulle känna mig på mycket bättre humör med lite större avstånd mellan oss och den där stjärnjagaren därute.

Rebell 3: Mötesplatsen bör vara alldeles här, runt hörnet.

Rebell 4: Där är hon! Men... var det inte meningen att hon skulle komma ensam?

Rebell 5: Jag har en obehaglig känsla om det här...

DANAS FICKMINNE

» DATAPOST %146

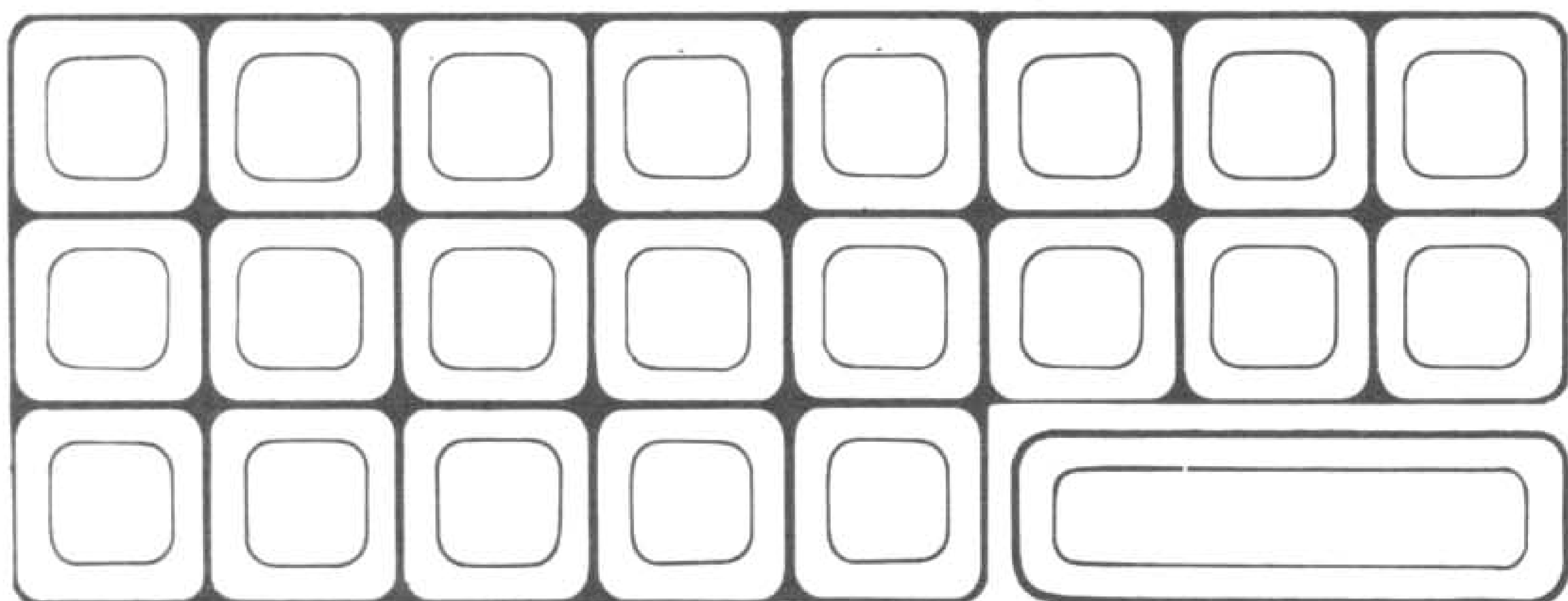
» DETTA ÄR TROLIGEN MITT SISTA MEDDELANDE. JAG KRYPTERAR DET EFTERSOM PRISJÄGARE ÄR EFTER MIG. FÖLJANDE HAR HÄNT: EFTER TRE MÅNADER OMBORD PÅ *RELENTLESS* FICK JAG BLI ASSISTENT ÅT KAPTEN PARLAN, STJÄRNJAGARENS BEFÄLHAVARE.

» UNDER DET SENASTE UPPDRAGET I DALCHON-SYSTEMET BESEGRADE VI TRE PIRATSKEPP, MEN *RELENTLESS* FICK SVÅRA SKADOR PÅ HYPERMOTORERNA. VI TOG DE ÖVERLEVANDE PIRATERNA TILLFÅNGA. JAG VAR NÄRVARANDE NÄR KAPTEN PARLAN FÖRHÖRDE DEM. EN AV DEM FÖRSÖKTE RÄDDA SITT LIV GENOM ATT AVSLÖJA EN HEMLIGHET:

» KOMMENDÖR ADAR TALLON LEVER. HAN GÖMMER SIG PÅ TATOOINE. ALLT TYDER PÅ ATT DENNA UPPLYSNING ÄR TILLFÖRLITLIG.

» KAPTEN PARLAN SKICKADE GENAST UT EN EFTERLYSNING, OCH MINST ETT TJOG PRISJÄGARE HAR REDAN KOMMIT. DERAS UPPDRAG ÄR ATT HITTA TALLON OCH HÅLLA HONOM FÅNGEN TILLS *RELENTLESS* ÄR KLAR MED SINA REPARATIONER OCH KAN GÅ TILL TATOOINE. TALLON ÄR OVÄRDERLIG FÖR ALLIANSEN. VI MÅSTE FÅ TAG PÅ HONOM FÖRST.

» OM NI LÄSER DETTA ÄR DET ER UPPGIFT ATT HITTA ADAR TALLON. DETTA UPPDRAG HAR HÖGSTA PRIORITET. NI ÄR HANS ENDA HOPP.

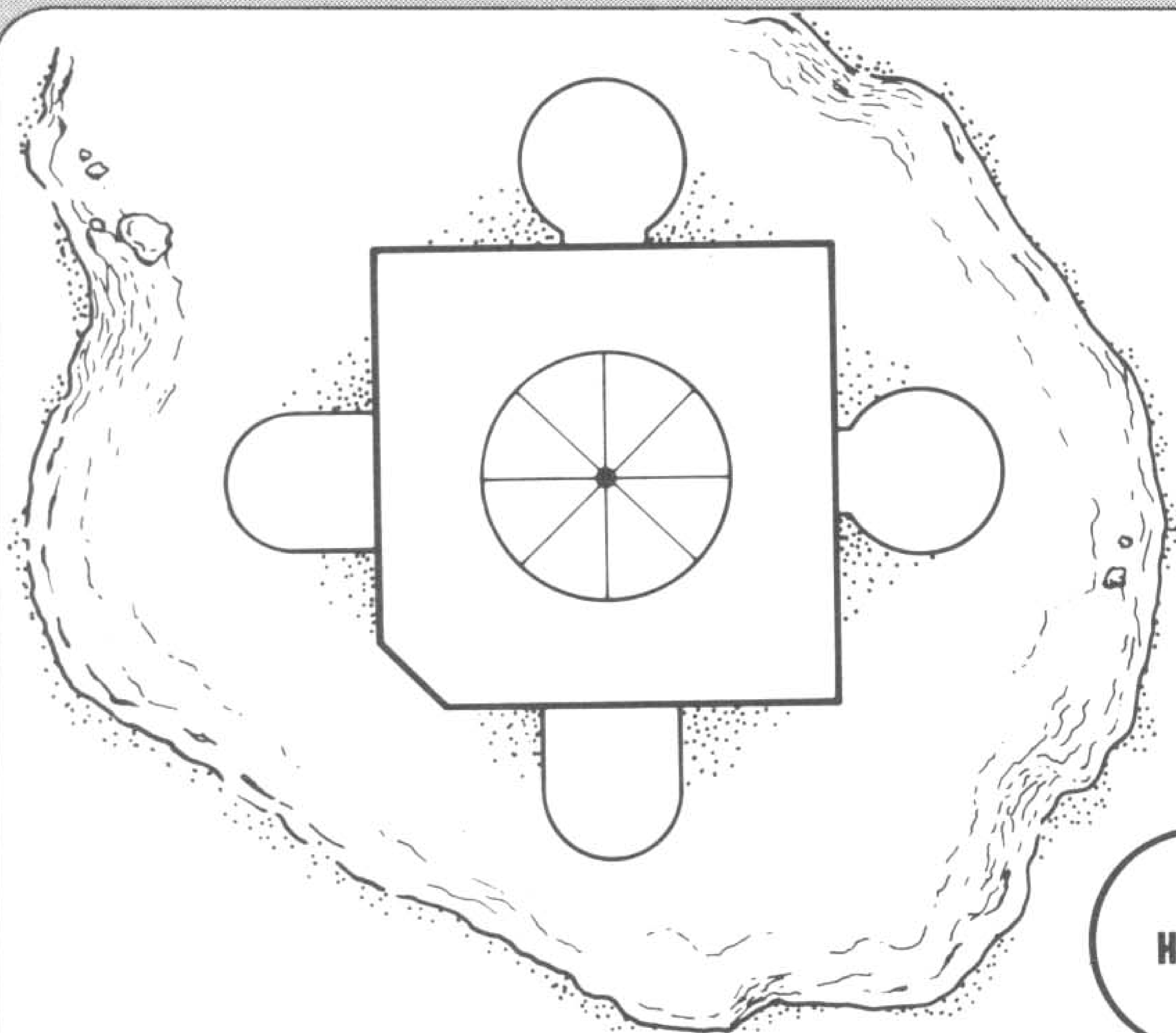


MINNESENHET 37484T, HISTORIA; PERSONER; ADAR TALLON

» KOMMENDÖR ADAR TALLON, FRAMSTÅENDE TAKTIKER OCH BEFÄLHAVARE I RYMDFLOTTAN, TJÄNADE BÅDE REPUBLIKEN OCH DEN FRAMVÄXANDE NYA ORDNINGEN UNDER SIN LÅNGA KARRIÄR. HANS MANÖVRER OCH UPPSTÄLLNINGAR FÖR STRID I RYMDEN ÄR LEGENDARISKA, OCH LIGGER TILL GRUND FÖR ALL MODERN KRIGFÖRING MELLAN RYMDSKEPP. HANS BERÖMMELSE VÄXTE TILL HEROISKA PROPORTIONER UNDER KLONKRIGEN.

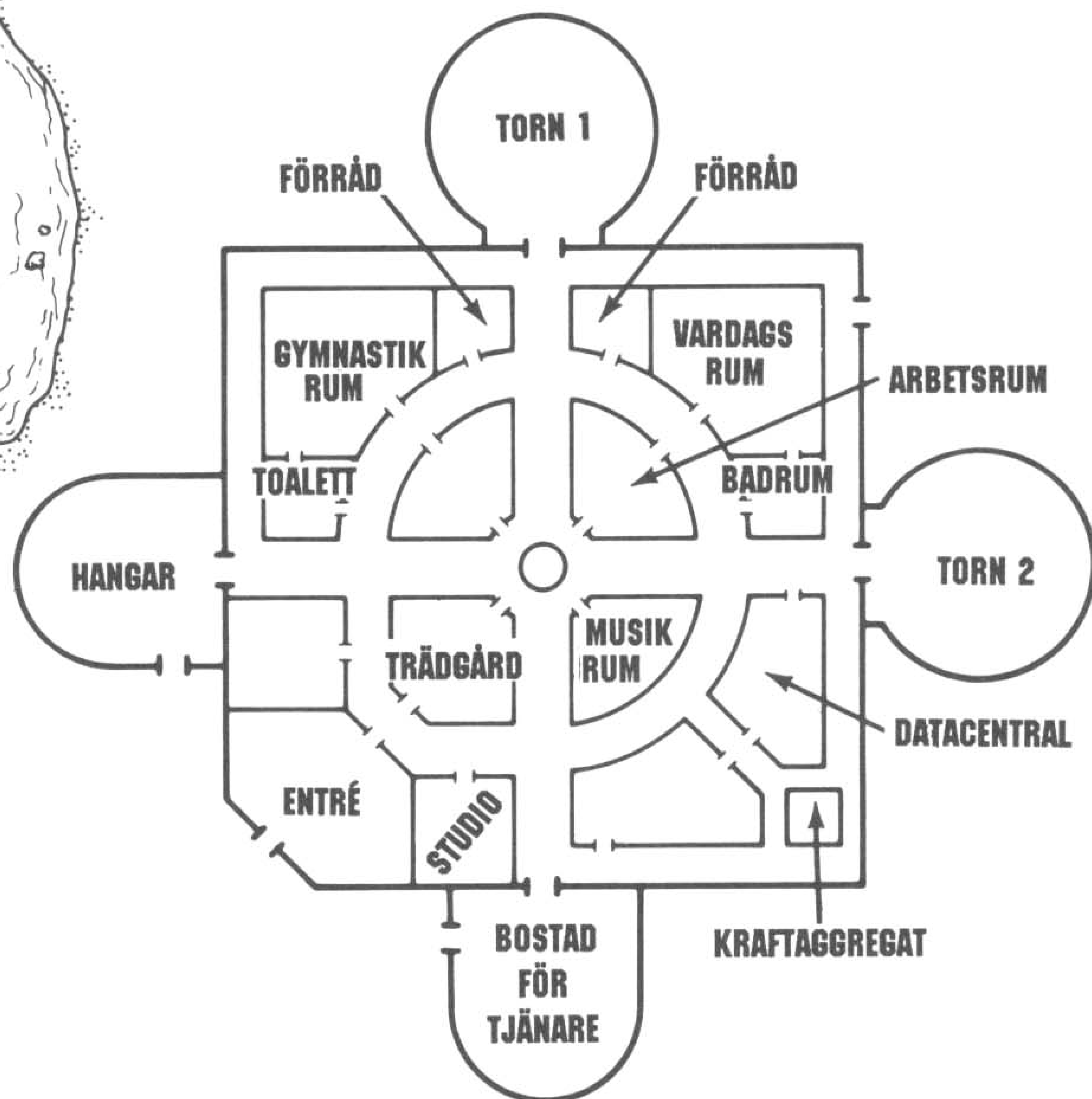
» EN KORT TID EFTER ATT KEJSAR PALPATINE TAGIT MAKTEN OCH BÖRJAT LEDA DEN GAMLA REPUBLIKEN MOT SIN VISION, DEN NYA ORDNINGEN, TOG ADAR TALLONS KARRIÄR ABRUPT SLUT. TALLON BEGAV SIG TILL DALCHON-SYSTEMET FÖR ATT UNDERSÖKA EN MÄNGD PIRATDÅD SOM INTRÄFFAT DÄR. TALLONS PATRULLSKEPP *BATTALION* MOTTOG EN NÖDSIGNAL FRÅN ETT MEDELSTORT HANDELSSKEPP SOM BLIVIT ANGRIPET AV ETT TUNGT BEVÄPNAT PIRATSKEPP. UTAN HÄNSYN TILL SIN EGEN SÄKERHET GICK TALLON TILL ANGREPP MOT PIRATERNA. DETTA GJORDE ATT FRAKTSKEPPET LYCKADES KOMMA UNDAN, MEN TILL ETT HÖGT PRIS.

» TALLONS SKEPP FÖRINTADES. MAN HAR ALDRIG HITTAT NÅGRA SPÅR VARE SIG AV *BATTALION* ELLER DESS BEFÄLHAVARE.



KARTA: TALLONS FORT (EXTERIÖR)

SLS KARTA: TALLONS FORT (INTERIÖR)



VYTOR SHRIKE

Formulärtyp:	legosoldat		
Lojalitet:	Tallon		
Längd:	150 cm		
Kön:	man		
SMI	**3T+2**		
Laservapen	6T+2		
Ducka	4T+2		
BIL	**2T+2**	**STY**	**3T+2**
Språk	3T+2	Slagsmål	4T+2
MEK	**2T+2**	**TEK**	**3T**
Ridning	3T+2	Programmera/ Reparera datorer	5T
ITF	**2T+1 (5T*)**	Medicin	3T+2
Ledarskap	4T+1		

*när datorn/sensorn fungerar

Utseende: Shrike är en kort, kraftigt byggd xenomorf som bär rustning under en vidlyftig rock. Huvudet täcks helt av en formgjuten hjälm, till vilken är anslutna diverse andningsapparater som ger honom de extra gaser hans art behöver. I kraftiga remmar runt halsen sitter en kombinerad gammaldags dator och universalsensor. Hans trefingrade händer sysslar ständigt med dess knappar och kontrollspakar.
Utrustning: rustning, laserpistol (skada 4T), vibrosvärd (skada 5T+1), mikrodator/sensor, 4 chockgranater, komlänk.
Bakgrund: Shrike var Tallons närmast underlydande officer. Han deltog i incidenten vid Dalchon, bodde en tid på Tatooine, men blev sedan legosoldat eftersom han inte stod ut med lugnet.
Personlighet: Hård, slug, trogen mot sina egna ideal. En pålitlig vän och en hemsk fiende.
Citat: "Lyckan ler mot dig, ditt avskum."

QUIST

Formulärtyp:	Pirat		
Lojalitet:	Imperiet		
Längd:	170 cm		
Kön:	man		
SMI	**3T+2**	**ITF**	**3T**
Laservapen	5T+2	Ledarskap	4T
Ducka	4T+2	Hasardspel	4T
Knivblad	4T+2	**STY**	**2T+2**
BIL	**2T**	Slagsmål	3T+2
Planetsystem	5T	**TEK**	**3T**
MEK	**3T+2**	Reparera rymdskepp	5T
Pilot	6T+2		

Utseende: Quist är en vit människa med blont hår och skägg. Små testar av vitt i håret är det enda som skvallrar om hans verkliga ålder. Han har mist sin högra hand i strid, i dess ställe bär han en "protes" i form av ett knivblad. Han håller altid sina händer dolda under sin vida kappa, för att kunna överraska sina fiender med kniven. Han har ständigt ett tuggummi i munnen, SoroSuub med cozzola-smak.
Utrustning: Tung laserpistol (skada 5T), komlänk, 2 rökgranater, några paket SoroSuub tuggummi med cozzola-smak.
Bakgrund: Quist tjänade en gång i Republikens flotta, tillsammans med Adar Tallon. Men Quist lämnade tjänsten för att ägna sig åt mer lönsamma sysslor, och blev så småningom en fruktad pirat. Han behöll dock sina förbindelser med Tallon, och hjälpte honom iscensätta striden där han "omkom". Nyligen blev Quist fångad av kejserliga soldater. För att rädda sitt liv och återfå sin frihet sålde Quist den information han hade — sanningen om Tallons död. Han befinner sig nu i Tallons läger för att förråda honom om det behövs för att få honom fast.
Personlighet: Quist är vänlig, artig, polerad och skicklig. Men under den tilltalande ytan döljs en sann egoist som bara tänker på sig själv. Han skulle sälja sin egen mor för att göra det stora klippet.
Citat: "Mina vänner, det här är inget problem."

JUNGEN

Formulärtyp:	Laglös		
Lojalitet:	Tallon		
Längd:	190 cm		
Kön:	man		
SMI	**4T (-1T*)**		
Parera slag	5T (-1T*)		
BIL	**3T**		
Överlevnad	4T	**STY**	**3T+1(+1T●)**
MEK	**2T+2**	Slagsmål	6T+1
ITF	**2T**	TEK	3T

* reduktion för rustning
● ökas av rustningen, endast för skador

Utseende: Jungen är en storväxt, kraftig, reptilliknande xenomorf. Hans röst är djup och mullrande.
Utrustning: Rustning, lasergevär (skada 5T), 6 granater
Bakgrund: Jungen var en ung matros på Tallons flaggskepp, men under sin korta tid ombord lärde han sig en stor respekt för den gamle krigaren. När det såg ut som om kejsaren skulle låta döda kommendören lovade Jungen att skydda honom vad som än hände. Det löftet har han inte tagit tillbaka.
Personlighet: Om det behövs använder Jungen geväret, men han föredrar att slåss utan vapen — något han är mycket bra på. Han är tystlåten, rättfram, stark. Han hyser inga samvetsbetänkligheter för att stjäla från dem han anser onda, men går också en omväg för att hjälpa folk som är i nöd.
Citat: "Nu är det min tur."

IG-72

Formulärtyp:	mördarrobot		
Lojalitet:	sig själv		
Längd:	200 cm		
Kön:	—		
SMI	**3T**		
Vapen	6T		
BIL	**2T**	Söka	6T
MEK	**3T**	**STY**	**4T**
Pilot	4T	**TEK**	**3T**
ITF	**3T**	Säkerhetssystem	4T

Utseende: IG-72 är en bucklig kromfärgad robot, lång och smal, och försedd med diverse vapen, både inbyggda och burna.
Utrustning: Lasergevär (skada 5T), bedövningspistol (bedövningsskada 4T), granatkastare (skada 5T), eldkastare 3T, universalsensor.
Bakgrund: IG-72 utförde sina uppdrag smidigt och utan misstag tills den fick order att återvända till sin uppdragsgivare. Mördarroboten vägrade underkasta sig radering av minnet och permanent avstängning. I stället blev den vild. Efter några oberoende uppdrag och mycket hinder från kejserliga myndigheter gömde den sig för att spara energi. Nyligen mottog den meddelandet om ett nytt uppdrag via sin komlänk. Imperiet söker en Adar Tallon som man önskar förhöra. Men IG-72 vet att döda personer är lättare att leverera.
Personlighet: IG-72 låtsas vara en polisrobot eller något slags mekaniker. Men dess sanna natur är en önskan att döda allt levande.
Citat: "Döda. Döda. Döda."

JODO KARST

Formulärtyp: prisjägare
Lojalitet: Imperiet
Längd: 180 cm
Kön: man

SMI	**4T**		
Laservapen	7T	**ITF**	**3T**
Rustningsvapen	5T	Söka	4T
BIL	**2T+2**	**STY**	**3T+2 (+1T*)**
Xenomorfer	4T+2	**TEK**	**2T**
MEK	**2T+2**	Säkerhetssystem	3T+1

* ökas av rustningen (endast för skador)

Utseende: Karst går alltid klädd i en sliten mandalorisk stridsdräkt och ger intryck av att vara en våldsam, målmedveten jägare.
Utrustning: Stridsdräkt (inget SMI-avdrag), lasergevär (skada 5T), laserpistol (skada 4T), handledslaser (skada 2T), raketramp (bedövning, gift), nät, synthorep
Bakgrund: Karst är en ung, ambitiös prisjägare som har gjort den ökände Boba Fett till sin förebild. Vart han fått tag på sin stridsdräkt är okänt, men Karst är fast besluten att bli berömd och fruktad. Han tog uppdraget att finna Tallon därför att han hoppas att det kommer att ge honom den berömmelse han anser sig förtjäna.
Personlighet: Kall, beräknande och ytterst farlig. Av alla sina vapen tycker Karst bäst om de raketdrivna giftpilarna. Han har olika sorter — en del förlamar, andra dödar.
Citat: "Att se ett byte krypa ger mig en känsla av absolut makt."

AKKIK

Formulärtyp: jawa
Lojalitet: Jabba
Längd: 96 cm
Kön: man

SMI	**2T**	Bluff	5T
Ducka	4T	**STY**	**2T**
BIL	**3T**	**TEK**	**4T**
Fixare	5T	Reparera/programmera robotar	5T
MEK	**4T**		
ITF	**3T**		

Utseende: Akkik är kort, luktar illa och går klädd i en heltäckande rock med huva.
Utrustning: jawa-laser (skada 2T+2), verktygslåda

GORRT

Formulärtyp: gamorrean
Lojal mot: Akkik
Längd: 180 cm
Kön: man

SMI	**4T**	**ITF**	**2T+1**
Vibroyxa	6T	**STY**	**4T+1**
BIL	**2T+1**	Slagsmål	6T+1
MEK	**2T+2**	**TEK**	**2T+1**

Utseende: Gorrt har grön hud, gristryne, små horn och betar, och starka muskler.
Utrustning: vibroyxa (skada 6T+1)
Bakgrund: Akkik och Gorrt arbetar åt Jabba the Hutt. De samlar in "försäkringsavgifter" från lokala affärsmän. Försäkringen gäller naturligtvis enbart mot Jabbas hantlangare själva...
Personlighet: Akkik är girig, elak, bedräglig, feg och pratsam. Ingen förstår honom, men det bekymrar honom inte. Gorrt skyddar Akkik och gillar att slåss.
Citat: "Ookiii dink techee." "Grymt!"

PUGGLES TRODD

Formulärtyp: prisjägare
Lojalitet: Imperiet
Längd: 100 cm
Kön: man

SMI	**4T**		
Granat	5T		
Ducka	5T+1	**ITF**	**3T**
Gömma sig/ smyga	4T+2	Köpslå	4T+1
		STY	**3T+2**
BIL	**2T+2**	Klättra	4T+1
Överlevnad	3T+2	**TEK**	**2T**
MEK	**2T+2**	Sprängteknik	4T+1

Utseende: Trodd är en gnagarliknande xenomorf: kort, hårig, spetsiga öron, vassa tänder och lång svans.
Utrustning: lätt laserpistol (skada 3T+1), kniv, 4 granater (skada 5T), komlänk, 5 bitar detonit (skada 1T/st), diverse stubiner
Bakgrund: Trodd förenade sig med Karst och Zardra eftersom Tallon-uppdraget ser ut att kunna ge mycket pengar. Han är egentligen rädd för dem båda. Men jobbar man åt Imperiet behöver man inte gå hungrig.
Personlighet: Trodd älskar att se saker explodera, särskilt om han själv har orsakat det. Han hatar att bli inblandad i strid, och föredrar att lägga ut explosiva fällor eller kasta granater. Han är obehaglig, grubblande, pessimistisk och klagar ständigt på allting.
Citat: "Puggles älskar doften av detonit!"

ZARDRA

Formulärtyp: prisjägare
Lojalitet: Imperiet
Längd: 170 cm
Kön: kvinna

SMI	4T		
Laservapen	5T	**ITF**	**3T**
Kraftstav	6T	Bluff	4T
BIL	**2T+2**	**STY**	**3T+2**
Främmande kulturer	4T+2	Slagsmål	4T+2
		TEK	**2T**
MEK	**2T+2**	Programmera/reparera datorer	3T
Pilot	3T+2		

Utseende: Zardra är en mörkhårig människa av medellängd. Hon är vacker och sensuell med en antydan om farlighet. Hon går vanligen klädd i en vid mantel och bär ständigt en kraftstav.
Utrustning: kraftstav (skada 5T+2), laserpistol (skada 4T), termaldetonator, kniv, bedövningsmantel (kastas över offret, ger 5T bedövningsskada)
Bakgrund: Man vet inte mycket om denna mystiska jägare. Hon dyker upp närhelst en efterlysning fångar hennes intresse, och är fruktad av alla. Nu har hon slagit sig ihop med Karst för spänningens skull.
Personlighet: Zardra älskar våld och strid. Spänningen i jakten är det viktigaste, pengarna kommer i andra hand (men hon tackar inte nej till dem). Hon är mycket rädd för att dö på ett ynkligt och meningslöst sätt (dvs inte i strid), och tar gärna stora risker.
Citat: "Jakten är allt, älskling."

kan denne med ett lätt iakttagelsekast märka att något är på gång. Är tärningsresultatet fem poäng högre än svårighetsgraden märker personen även att flera personer håller dragna vapen i händerna, och att spända blickar då och då kastas mot rollpersonernas bås. Om spelaren då inser att de hamnat i en fälla bör du ge rollpersonerna en möjlighet att undvika bakhållet genom att dra sina vapen och genast lämna baren.

Om man inte sover

Både rebeller och skurkar behöver sova, det är ofrånkomligt. Efter en hel dag av aktivitet behöver alla vila och återhämta sina krafter. Har rollpersonerna varit aktiva så länge att du bedömer att de behöver sova, börjar du kolla hur de påverkas av trötthet. Påpeka för spelarna att rollpersonerna börjar känna sig trötta. Slå ett medelsvårt STY-slag för var och en, varje timme så länge de håller sig vakna. Den som misslyckas mister 1T från alla sina tärningsnoteringar. För att återfå den måste han sova i minst fyra timmar. Även om du har rollpersoner med mycket hög STY, så måste det finnas en gräns för hur länge de orkar. Därför kan ingen klara tärningsslaget mer än tre gånger. Efter tre timmar börjar även de som inte har misslyckats med tärningskasten att förlora 1T varannan timme.

FÖRRÄDERI

Orkestern tystnar plötsligt. Sex prisjägare (standard) och Puggles Trodd samlas runt rollpersonernas bås. Puggles har ställt sig på ett bord så att han har utsikt över rummet. Alla andra gäster har försvunnit, till och med bartendern har tagit skydd. Hans röst hörs bönfallande från någonstans under baren: "Snälla, inga granater, inga granater!" Alla vapen pekar på rollpersonerna. Puggles säger:

> *"Alla behöver pengar, mina vänner. Konkurrens är dåligt för alla, ja? Var inte arga på Puggles. Det här är inget personligt, bara affärer."*

Med detta hoppar han ned från bordet, och prisjägarna öppnar eld. Redan den första salvan träffar Labria, som faller ihop, men sex skott är riktade mot rollpersonerna.

Prisjägarnas taktik

Fyra prisjägare välter två bord i närheten och använder dem som skydd. Borden har STY 1T, och måste förstöras innan man kan skjuta på dessa prisjägare. Tre träffar förstör ett bord, eller 3xSTY i en träff. Alla befinner sig på mycket kort håll. De andra prisjägarna duckar. De använder inte gemensam eldgivning (se B3.2.2 i reglerna) eftersom de aldrig har arbetat tillsammans förut. De är ute för att döda, vilket är Jodo Karsts order.

Puggles taktik

Puggles smiter ut genom bakdörren under striden. När alla är upptagna med striden visar sig en skugga i barens entré. Det är Karst. Han skjuter en pil mot en rollperson och försvinner sedan i natten. Pilen är förgiftad. Om någon träffas slår man ett STY-slag. Resultatet är lika med det antal minuter den träffade har kvar att leva innan giftet dödar honom. Genom att använda en medpack (medelsvårt slag) under den tiden kan man rädda honom.
Om prisjägarna reduceras till tre eller färre försöker de retirera. De rusar ut på gatan och ger sig iväg mot Jabbas hus. Om rebellerna följer efter, se "Puggles granat" nedan.
När rebellerna ger sig av från baren börjar orkestern spela igen som om ingenting har hänt.

PUGGLES GRANAT

Om rollpersonerna jagar de flyende prisjägarna följer de dem in i de smala gränderna som leder till Jabbas hus. Men Puggles har gömt sig i en portgång i närheten av baren. Nu hoppar han fram och kastar en granat mot rebellerna. Den här granaten är en rök-skränare —en kombination av skränare och rökbomb. När den exploderar åstadkommer den ett tjockt rökmoln och ett genomträngande tjut.

Alla som befinner sig inom tio meter från granaten måste klara ett medelsvårt STY-slag. De som misslyckas blir bedövade av smärtorna som orsakas av ljudet från granaten. Vem som helst, som inte är bedövad av smärtan, kan stänga av granaten genom att klara ett lätt TEK-slag. De som inte bedövas påverkas ändå av ljudet. Sänk alla TN med 1T så länge ljudet pågår. Enda sättet att lyckas fortsätta jakten är att springa rakt fram genom rökmolnet och klara ett medelsvårt slag för söka. Skulle några rebeller lyckas följa prisjägarna ända fram till Jabbas hus kommer milisen att ingripa för att hindra en strid.

Stämning med hjälp av musik

Ett bra sätt att göra äventyren bättre är att använda ljudeffekter. Om du har skivan med musiken från filmen Stjärnornas Krig kan du använda den i det här äventyret. Närhelst RPna befinner sig i baren sätter du på låten "Cantina band". Vid strid i baren stänger du av musiken för att simulera att orkestern tar skydd. Så fort striden är över startar du musiken igen.

MÖTE MED ARNO

Spänningen är över för kvällen. Om rollpersonerna inte gav sig av efter de flyende prisjägarna står de kvar i den sönderskjutna baren. Labria finns inte bland de döda. Han blev skadad men lyckades fly i tumultet. Bartendern är naturligtvis inte särskilt glad. Han tittar upp bakom bardisken, och när han ser att skjutandet har tagit slut reser han sig och frågar argt vem som ska betala för skadegörelsen. Det behövs 250 krediter för att lugna honom, och även om han får så mycket fortsätter han att muttra för sig själv i flera dagar.

Om de jagade efter de flyende prisjägarna, håller rollpersonerna på att hämta sig från skränaren eller prata sig ur situationen med milisen.

Oavsett vilket, stiger en bister gamling fram ur skuggorna. Hans ansikte är rödbrunt av solbränna, och han har ett långt tovigt skägg. Han låter lugnt blicken svepa över området, stiger fram till rebellerna och säger:

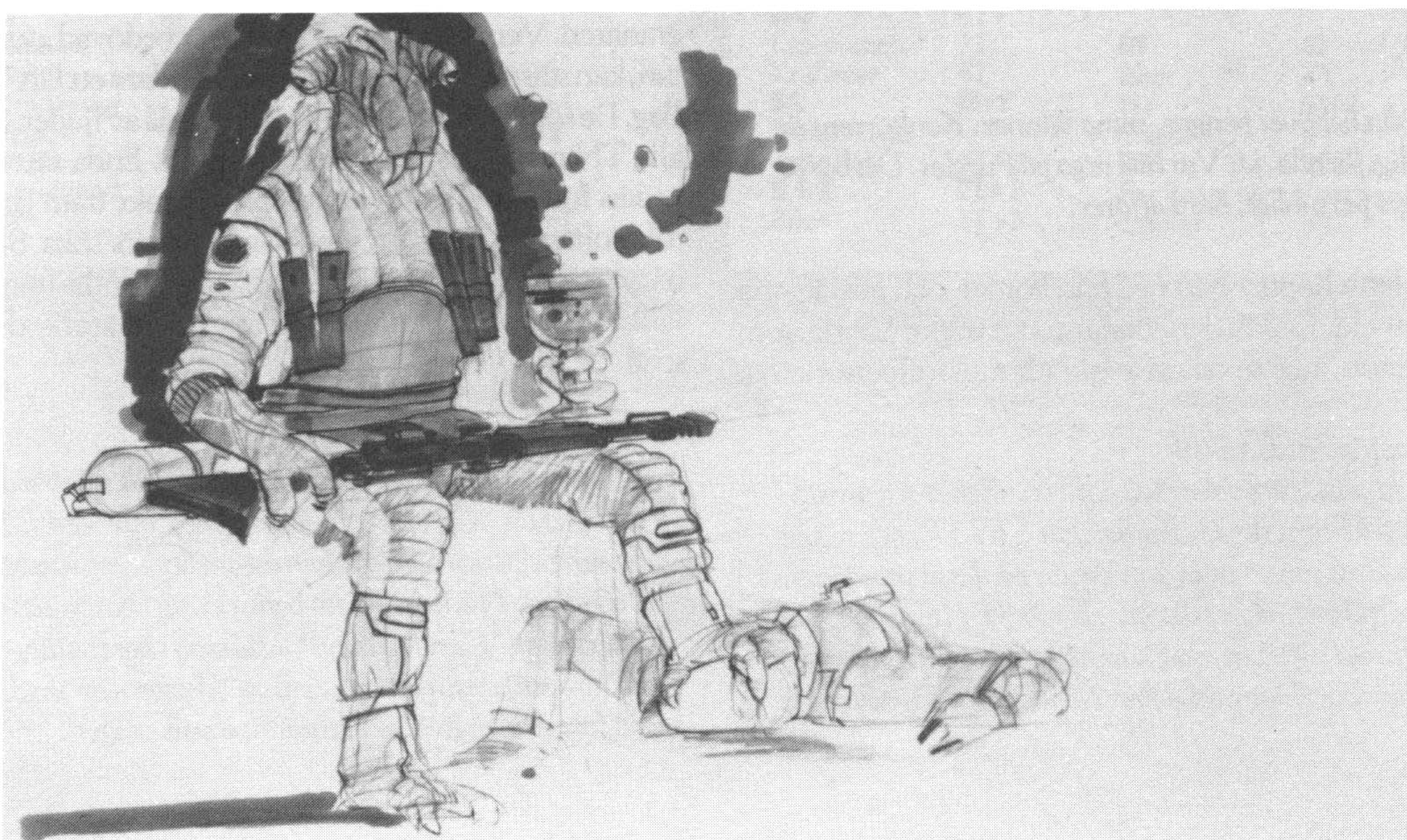
"Det verkar som om någon tycker riktigt illa om er. Jag är Arno Spanaren. Det var tur att jag var ute i Dunhavet, annars kunde jag ha råkat ut för samma sak som gamle Heff eller Slag. Jag fick ett meddelande från Slag Flats, att jag borde ta kontakt med er."

Slag försökte kontakta Arno tidigare, men nöjde sig med att lämna ett meddelande i hans bostad när hon inte hittade honom. Hon ville att den gamle spanaren skulle leda rollpersonerna ut i ödemarken och försöka lokalisera Tallon. En gång för länge sedan hjälpte hon kommendören att ordna sin nya identitet på Tatooine. De hade bara tillfälliga kontakter, och Tallon litade inte helt på den ithoriska maffiabossen. Därför visste hon bara ungefär var han bodde, men hon beundrade honom. Nu när hon visste att Imperiet var ute efter honom ville hon hjälpa honom att klara sig undan. Genom att iaktta rollpersonerna kom hon underfund med att det här inte var några prisjägare utan några som var vänner till Tallon. Om rollpersonerna berättar för Arno vad som har hänt går han med på att leda dem i ödemarken i gryningen. Till dess kan han ta dem med till ett säkert ställe han har alldeles utanför staden, där de inte kommer att bli störda under resten av natten.

Arno vet det mesta om öknen och dess innevånare. Han har arbetat åt fuktbönder, inspektörer och forskare, och använt denna sin skicklighet för att förtjäna sitt uppehälle. Arno tror på rättvisa avtal, hederligt arbete och trofast vänskap. Arno, Slag och Heff kom till Tatooine tillsammans, passagerare på det första kolonistskeppet, vars vrak fortfarande pryder Mos Eisleys centrum. Vännerna är nu döda, och Arno tänker inte vila förrän den skyldige har blivit fast. Till rollpersonerna säger han:

"Jag tror att Heff och Slag mördades för att någon trodde att de visste något om den här Adar Tallon. Vi tre var ju de enda som var tillräckligt gamla för det. Jag tycker mig minnas att det kom hit en grupp personer alldeles efter den här kommendörens död. De slog sig ned ute i ödemarken, köpte visst några övergivna gårdar. Det blir där vi får börja leta i morgon. Vi kollar vad som finns där. Lanks gård, Tusken-fortet och Sedi Fisks ökenhus. Japp, det blir en intressant dag."

Arno Spanaren: SMI 2T+2, Laservapen 3T+2, BIL 4T, Överlevnad 6T, MEK 3T, Köra repulsorfordon 4T, ITF 2T, STY 3T, TEK 3T+1.



AVSNITT FEM

ÖDEMARKEN

SAMMANFATTNING

Vid Andra Gryningen, dag tre, får rebellerna en hel bunt nya problem att lösa. De upptäcker att de flesta prisjägarna har gett sig av ut i ödermarken med Jodo Karst, bara några timmar före deras egen avfärd. Med gamle Arno som vägvisare har rollpersonerna dock ändå ett visst övertag över Karst och hans hejdukar. Arno har dessutom sagt att det bara finns tre bestämda platser som är möjliga. Allt de behöver göra är att vara först på det rätta stället.

AVFÄRD

Arno väcker rollpersonerna vid Andra Gryningen och manar dem att sätta fart. Det verkar ha hänt något viktigt i Mos Eisley, och han vill kolla det innan han ger sig av därifrån. Han erbjuder dem att åka med i hans gamla slitna lastjolle, men om de vill åka i sitt eget fordon så trugar han inte. Han blir visserligan aningen stött, och muttrar något om snobbar som tycker att hans åkdon inte är tillräckligt fint, men det är inte så farligt. Han startar det ålderstigna fordonet, som låter som om det skulle ramla i bitar när som helst. Men det håller, och snart är de i staden. Läs:

> *Något är annorlunda i rymdhamnen denna varma, soliga morgon. Något har ändrats. Gatorna är tysta och nästan öde, de få invånare som är ute går med lugna steg, helt annorlunda från brådskan och stressen igår. Det vilar en känsla av lättnad över staden. Arno svänger upp framför diversehandeln och nickar åt Tar Lup. "Hejsan, Tar. Varför andas alla så lätt denna sköna morgon?" Tar ler tillbaka. "Det känns väl på lukten! De har gett sig av, alla prisjägarna. Hela högen klev upp före Första Gryningen och stack iväg ut mot öknen."*

Tar och de flesta av Mos Eisleys invånare är synbart lättade över att prisjägarna har gett sig av, fast man vet att de antagligen kommer tillbaka om ett par dagar. De vet inte att Mos Eisleys nyvunna lugn kan innebära en stor förlust för Alliansen. Arno vänder sig till rebellerna och frågar: "Jaha, vad ska vi göra nu då?" Om de bestämmer sig för att fortsätta med den plan Arno drog upp i Avsnitt fyra, läser du upp följande:

> *Gamle Arno kör sin gamla lastjolle genom gatorna i lugn takt, utan att vända sig om och kolla att ni följer efter. När han kommer till stadsgränsen ökar han farten och ger sig av rakt ut i ödemarken. Snart är Mos Eisley bara en prick vid den solstekta horisonten bakom er.*

SCENVÄXLING TILL RELENTLESS

Läs högt:
Samtidigt som ni är på väg ut i öknen sker det saker på en helt annan plats. Vid rymdstationen Kwenn ligger stjärnjagaren fortfarande i docka. Några kejserliga TIE-jaktskepp far tjutande förbi. För övrigt syns inga skepp till.
Vi flyttar oss in i stjärnjagarens kommandocentral. På sin platform står kapten Parlan och iakttar rymdstationen genom utkiksfönstren. En lägre officer kommer fram och harklar sig.
"Tala", säger Parlan.
"Reparatörerna har arbetat hela natten, och alla system är nu åter operativa", meddelar officeren. "Dessutom har astrogatörerna beräknat en optimal rutt som gör att vi kan vara framme vid Tatooine redan i morgon kväll."
Parlans ögon glänser, och hans överläpp glider upp i ett elakt grin. "Bra gjort, löjtnant! Nu är Tallon min! Ge order om omedelbar avfärd."
"Ja, kapten!"
Vi byter scen och befinner oss åter i Tatooines öken.

UT I ÖKNEN

Medan rollpersonerna är på väg till de tre ställena där Tallon kan tänkas vara, råkar de ut för några faror som är typiska för Tatooine. Arno måste leda dem just den här vägen trots att han känner till riskerna — alternativet är långa omvägar.

Gamle Arno berättar att han inte har varit i det här området på rätt länge, så han ber rollpersonerna vara uppmärksamma eftersom det kan finnas faror han inte känner till.

Medan de här händelserna utspelas beskriver du för spelarna hur det ser ut på platsen: ändlösa kilometer av solstekt sand sträcker sig i alla riktningar. Otaliga rader av sanddyner får allt att se likadant ut överallt. Berätta att det är olidligt hett och svårt att finna skugga när två solar hjälps åt att steka Tatooine. Försök förmedla känslan av en oändlig, het och torr öken. Men ge samtidigt tillräckligt med information om hur landskapet förändras för att ge en upplevelse av att de färdas framåt. Sedan övergår du till Händelse 1 nedan.

HÄNDELSE 1: HÄR FINNS DRAKAR

Plötsligt, när rollpersonerna kommer över krönet på en sanddyn, hamnar de inför ett mardrömslikt monster. Läs upp:

Ni kommer över krönet på en sanddyn och framför er ligger en oändlig slätt som sträcker sig till horisonten. På andra sidan sanddynen svävar en stor, skadad segelslup alldeles ovanför sanden. Den är överlastad med folk som ser ut som prisjägare. De verkar lite fumliga och är förmodligen amatörer, och de är i verklig knipa. Runt slupen finns tre fasansfulla odjur som angriper den. "Det där är kraytdrakar", säger Arno, "antagligen de farligaste av alla djur som krälar omkring i sanden på Tatooine."

Prisjägarna är nybörjare som kommit hit lockade av Imperiets erbjudande om belöning. De tillhör inte Jodo Karsts gäng, och de kan skatta sig lyckliga om de lyckas jaga bort kraytdrakarna utan att en stor del av dem blir dödade. Rollpersonerna kan välja om de vill hjälpa jägarna eller inte, men om de fortsätter utan att ingripa läser du upp nedanstående stycke. Om de bestämmer sig för att hjälpa till hoppar du över det och låter dem i stället ta itu med de tre drakarna.

Ni kör vidare och lämnar segelslupen bakom er. Men plötsligt rör sig marken, och en väldig varelse reser sig ur sanden alldeles framför er. Det är en fjärde kraytdrake, och den vrålar så att ni inte ens hör motorerna på era fordon. Den kommer emot er med uppspärrade käftar.

Kraytdrake: SMI 3T, ITF 1T+2, STY 12T, Hastighet 3T, Storlek: 10 meter hög, 30 meter lång. Vapen: Klor (skada 8T), Bett (skada 15T).

Kraytdrakarnas taktik: drakarna använder sina klor och försöker klösa alla RP och SLP. Så fort en drake har klöst någon så att han inte längre rör sig går draken närmare och biter ihjäl honom. Drakarna flyr om de blir utslagna eller har blivit träffade sex gånger (bedövning eller bättre).

Om de räddas från drakarna vill prisjägarna ta över rollpersonernas landfräsare och fortsätta sin färd med den. Först försöker de köpa den, om det inte går försöker de stjäla den. Men de är rätt klantiga, och det bör inte vara några större problem att överlista dem och åka därifrån.

Prisjägare (amatörer): SMI 2T+1, Laservapen 2T+2, BIL 1T+2, MEK 1T+1, ITF 1T+2, STY 2T+1, TEK 2T+2.

HÄNDELSE 2: SEDI FISKS ÖKENHUS

Efter striden mot kraytdrakarna leder Arno sällskapet mot Sedi Fisks ökenhus. Huset ligger i en stenig klyfta, omgivet och skyddat av höga klippväggar. Runt huvudbyggnaden finns flera mindre bostäder, avsedda att hysa en liten koloni här ute i öknen. Men det märks genast att ingen bor där längre. Läs upp:

Klyftan är alldeles tyst och stilla. Ingenting rör sig utom en svag, het bris som blåser runt de övergivna byggnaderna. Huvudbyggnaden ser ut att ha varit en riktig herrgård, men nu ligger den i ruiner liksom alla de mindre husen runt omkring. Det ser ut som om Sedi Fisk har flyttat härifrån för ganska länge sedan.

När sällskapet rör sig fram mot huvudbyggnaden slår du lätta ITF-slag för dem. Den som klarar slaget konstaterar med bestämdhet att platsen har varit övergiven i minst ett år, kanske längre. Här och där ligger trasiga gaffistavar, liksom andra lämningar av tidigare bosättning och nyare spår av djur. En del högar av avföring från djur ser helt färska ut. När rollpersonerna kommer längre in bland ruinerna läser du upp följande:

Ruinerna lutar över er när ni tar er fram över nedfallna stenar och hängande spillror. Solarna håller på att gå ned och skuggorna blir allt längre. Man kan nästan inbilla sig att något rör sig i de mörka hörnen. Plötsligt lösgör sig en skugga från en trasig mur och kommer mot er.

gärna att rollpersonerna ska berätta något om sig själva. Men den fridfulla kvällen är bedräglig, ty faran väntar bakom nästa hörn. Innan samlingen skingras går prisjägarna till anfall. Läs upp:

Den trevliga kvällen får ett abrupt slut. Plötsligt splittras ett fönster, och en rökgranat kommer infarande. Rummet börjar fyllas av svart, stickande rök och folk börjar rusa ut ur huset. Därute möts de dock av lasereld, och flera blir träffade. En röst ropar: "Du ska berätta allt som Jodo Karst vill veta, Dryon, annars kommer vi att utplåna Oasen från Tatooines yta!"

Det är Zardra som leder angreppet. Hon har med sig en grupp skickliga prisjägare, men vet inte att rollpersonerna befinner sig i Oasen. De fem prisjägarna har samma TN som de i Avsnitt ett, Zardras värden finns på mittbladet. Zardra hoppas kunna skrämma översteprästen till att samarbeta genom att hota hans folk. Men så fort Zardra får klart för sig att hon inte slåss enbart mot präster och bönder, ändrar hon taktik. "Det är en bra kväll för att segra eller dö", ropar hon till sina fiender, varefter hon beordrar sin grupp att slåss till döds.

De här prisjägarna är skickliga. De delar upp sig i grupper om två, och använder gemensam eldgivning när det är möjligt.

När striden är över händer inget mer denna natt.

AVSNITT SEX
STRID I ÖKNEN

SAMMANFATTNING

Under sin andra dag i öknen kommer rollpersonerna fram till sitt mål, men inte förrän de har utkämpat en strid mot en liten flicka som försvarar resterna av sitt hem, och dessutom mött det fruktade sandfolket. Sedan, om allt går väl, kommer de fram till den sista platsen på Arnos karta, Tusken-fortet.

DAG FYRA BÖRJAR

Två solar går upp över Oasen på den fjärde dagens morgon. Arno väcker rollpersonerna, ivrig att komma iväg. Dryon kommer för att säga farväl och tackar dem för hjälpen kvällen innan. Översteprästen förser dem med den utrustning Oasen kan avvara, inklusive mat, vatten och två medpacks. De har ytterst få vapen och kan inte undvara några sådana. Prästen säger att RPna är välkomna tillbaka närhelst de vill. Sedan tar han adjö med orden "Må ni alltid färdas i banthans skugga".

HÄNDELSE 1: LANKS GÅRD

Efter en händelselös färd genom öknen närmar sig rollpersonerna Lanks gård. Läs upp:

Ni ser rök som stiger upp vid horisonten. När ni kommer närmare ser ni att det som ryker är resterna av en större bosättning. Det verkar som om något hemskt har hänt vid Lanks gård. Att döma av de rykande ruinerna där det fortfarande brinner här och där, måste det ha hänt alldeles nyligen. Arno stannar sin lastjolle och överblickar situationen. "Håll er beredda", säger han, "de som har gjort det här kan fortfarande vara kvar."

Lanks gård liknar Luke Skywalkers hem i filmen Stjärnornas Krig. Det finns flera kupoler som sticker upp ovanför markytan, men större delen av bostaden ligger nedsänkt i sanden. Överallt finns fuktkondensorer. Men här ligger allt i ruiner. Vem som än ställt till det här hade stor eldkraft och tvekade inte att använda den.

När rollpersonerna undersöker området visar det sig att de som förstört gården har gett sig av för flera timmar sedan. Överallt ligger döda kroppar, och överallt kan man se märken efter laservapen, granater och eld. När rebellerna närmar sig huvudbyggnaden läser du upp följande:

Framför er, någonstans inifrån huvudbyggnaden hörs ett ljud som låter som snyftningar. Sedan blir allting tyst. (Ge spelarna ett ögonblick att bestämma vad de ska göra.) Plötsligt störs lugnet av ljudet från en laserpistol, och två skott träffar bara någon meter från er.

Allt blir åter tyst, och rollpersonerna kan inte se den som sköt. Om rollpersonerna kastar in en granat i huset hörs ett gällt skrik där inifrån, och beskjutningen upphör. Rollpersonerna kan nu ta sig in i ruinen utan risk. Se "Den skadade krypskytten" nedan.

Om rollpersonerna försöker smyga fram till huset måste var och en klara tre lätta slag för smyga. Varje lyckat slag för rollpersonen en tredjedels väg fram till huset. Den som misslyckas fortsätter framåt men upptäcks av skytten och blir beskjuten. Om någon klarar alla tre slagen utan att bli upptäckt kommer han fram till husets vägg och kan titta in. Se "Den oskadda krypskytten" nedan.

Krypskytt: SMI 2T, Laserpistol 2T, STY 1T+1.

DEN SKADADE KRYPSKYTTEN

Använder man en granat eller annat sprängvapen mot ruinen, upphör eldgivningen där inifrån. Rollpersonerna kan nu gå in utan risk, och därinne ser de:

Huset är utbränt och tomt. Under en massa nedfallet tegel ligger en liten flicka som ser ut att vara ungefär tio år gammal. Hon gnäller svagt och verkar vara skadad. Hon hamnade tydligen under en vägg som rasade ned.

En noggrannare undersökning (mycket lätt medicinslag) visar att hon inte är allvarligt skadad, men att hon kommer att bli sämre om hon inte behandlas med en medpack (enkelt slag för medicin). När flickan fått vård öppnar hon sina stora blå ögon. Om rollpersonerna är vänliga och gör sitt bästa för att trösta henne, börjar flickan berätta vad som har hänt. Se "Krypskytten talar" nedan.

DEN OSKADDA KRYPSKYTTEN

Om någon av rollpersonerna klarar tre enkla smygaslag lyckas han ta sig fram till huset utan att bli upptäckt. När han tittar in ser han följande:

Bakom en delvis nedfallen vägg står en liten flicka med en laserpistol i handen. Hon är klädd i trasiga kläder och det ser ut som om hon gråter. Hon verkar vara ungefär tio år gammal. Medan du tittar på gör hon sig beredd att skjuta ännu en salva mot de andra som smyger fram mot huset.

Fråga spelaren vad han vill göra. Om han försöker befalla flickan att lägga ifrån sig sitt vapen måste denne klara ett medelsvårt slag för Ledarskap, för att övervinna hennes rädsla, vrede och förvirring. Om han försöker lugna henne och vinna hennes förtroende genom att vara vänlig, räcker det med ett enkelt slag för Köpslå (hon reagerar lättare på vänlighet än på order). Det kan också tänkas att rollpersonen försöker kasta sig över henne och avväpna henne. I så fall slår du ett slag med motstånd för vighet, och vinnaren lyckas med sin handling. Om rebellerna fortfarande vill skjuta krypskytten när de har sett vem hon är, talar du om för dem att detta definitivt skulle vara en ond gärning inspirerad av den Mörka sidan.

Om rebellerna lyckas lugna ned flickan, gå till "Krypskytten talar" nedan.

KRYPSKYTTEN TALAR

När flickan har lugnats kan rollpersonerna tala med henne. Läs upp:

"Jag heter Reen. Det här är min pappas gård. Han heter Bels Lank. Vi hade det bra här ända tills den där hemska farbrorn kom. Han var lång och alldeles blank, och hade en massa vapen. Jag blev rädd när jag såg honom och sprang och gömde mig i huset. Pappa gick ut för att möta honom, men... men den elaka farbrorn sköt honom! Jag sprang ned i källaren. Sen började det smälla och dundra, och det höll på hemskt länge. Sen blev det tyst, och när jag kom upp fick jag se er, och då tog jag en pistol..." Hon börjar gråta igen.

Den långa "farbrorn" som dödade hennes familj är mördarroboten IG-72. Den följde ledtråden som den fick av roboten vid energimacken i Avsnitt två, och kom till Lanks gård. Ledtråden visade sig vara felaktig eftersom Bels Lank ägde gården, inte Adar Tallon. Nu måste rollpersonerna bestämma vad de ska göra med flickan Reen. Om ingen annan kommer på det föreslår Arno att han ska köra henne tillbaka till Oasen medan rollpersonerna fortsätter. Han beskriver vägen genom Sandfolkets område till Tuskenfortet.

HÄNDELSE 2: BESEGRADE PRISJÄGARE

Rebellerna fortsätter mot fortet, tills de kommer till en plats där en strid har utkämpats. Prisjägare ligger utspridda överallt. Alla utom en av de tio prisjägarna är döda, och den siste är dödligt sårad. Han berättar:

"Vi trodde att Tallon var gammal och hjälplös. Men han är farlig! Vi jagade honom, och han ledde oss i ett bakhåll. Innan vi visste vad som hänt kastade han sig över oss. Vi hann aldrig reagera..."

Prisjägaren dör.

HÄNDELSE 3: SANDFOLKET

Rollpersonerna åker vidare. De följer Arnos beskrivning allt längre in i öknen. Här träffar de på en stam arga sandvarelser, som blivit retade av skrupelfria och sadistiska prisjägare. Sandfolket har redan blivit angripna två gånger av jägare som inte var ute efter information utan bara ville "ha lite kul". Nu har sandfolket förberett ett varmt välkomnande åt nästa grupp. De tänker sätta stopp för prisjägarnas framfart genom att sprida deras blod över sanden.

Läs upp följande:

Mot horisonten ser ni en slät klippvägg som kallas "Barriären". I klippväggen finns öppningen till ett pass, som Arno sade leder till Tusken-fortet. Mellan er och barriären ser ni några orörliga skepnader i sanden, och när ni kommer närmare ser ni tydligare att det är tre stora rösen, stenhögar som står framför ingången till passet. När ni kommer riktigt nära upptäcker ni att rösena inte består av sten utan av högvis med hjälmar, rustningar och diverse maskindelar. En del av skrotet ser ut att komma från landfräsare, annat känner ni igen som delar till vapen. Det är typisk prisjägarutrustning. Andra föremål känner ni inte alls igen.

Om rollpersonerna gräver i högarna hittar de ingenting som går att använda. De som byggt högarna har varit mycket noga med att förstöra varje enskilt föremål. Om de letar efter döda kroppar blir rollpersonerna också besvikna — det finns inga lik i högarna eller under sanden. Fortsätt med "Genom passet".

GENOM PASSET

Rebellerna ger sig in i passet, som Arno sade leder till Tusken-fortet. Allt tyder på att det är där Adar Tallon måste finnas. Två händelser hotar att hindra rollpersonerna från att komma igenom passet. Först möter de en hjord framstormande banthor, sedan går sandfolket själva till anfall.

PANIK I BANTHAHJORDEN

När rollpersonerna kommit en bit in i passet hör de ett muller framför sig, som kommer allt närmare. Ett moln av damm stiger upp där framme, och efter ett par minuter ser de att det är en hjord av uppretade eller skrämda banthor som kommer rusande mot dem. Vid den främsta banthan har någon bundit fast en död prisjägare. Det är sandolket som har gjort det för att markera orsaken till sin vrede. Rebellerna kan välja mellan minst fyra sätt att komma undan.

Det första sättet är att försöka köra genom banthahjorden. Då måste föraren klara ett mycket svårt slag för köra repulsorfordon. Ett misslyckande betyder inte automatiskt döden, men gör en bedömning av hur grovt det misslyckades. Öka skadorna på landfräsaren med en nivå för varje fem poäng som fattades (nivåerna är: lätta skador, medelsvåra skador, svåra skador, förstörd). Exempel: om föraren behövde slå 21 men fick 6 får landfräsaren svåra skador.

Om fräsaren blir förstörd, beräknar du hur mycket skador de enskilda rollpersonerna får genom att slå STY-slag för rollpersonerna mot STY-slag för banthorna. Om fräsaren får lätta eller medelsvåra skador minskas dess hastighets-TN med 1T, men den kommer igenom hjorden. Får fräsaren svåra skador kan den inte köras vidare utan reparationer, men rollpersonerna skadas inte.

Det andra sättet är att överge fordonet och söka skydd vid passets klippväggar. Där hittar rollpersonerna lätt skrevor som de kan gömma sig i. Hjorden passerar utan att skada dem, men landfräsaren blir fullständigt krossad.

Det tredje sättet är att någon hoppar upp på den ledande banthan och försöker stoppa de framrusande djuren. För att lyckas med detta måste vederbörande först klara ett enkelt Klättra-slag för att komma upp på djuret, därefter ett medelsvårt Rida-slag för att hålla sig kvar på banthan och få något slags kontroll över den. Till sist måste han vinna ett slag med motstånd (ridning mot banthans trilskenotering) för att få ledarbanthan att stanna. Om den stannar, så stannar resten av hjorden också.

Rollpersonerna kan också välja att vända och fly ut ur passet. Bantha-hjorden följer efter dem även när de har kommit ut i den öppna öknen, och de måste lyckas köra ifrån banthorna innan hjorden stannar. Detta spelar du som en vanlig jakt. Avståndet från början är medellångt. När avståndet är långt och ökar ytterligare, har rollpersonerna kommit undan. Om banthorna kommer ikapp gör du på samma sätt som

i det första alternativet, där rollpersonerna försöker köra genom hjorden.

Bantha: STY 8T, Trilskan 2T, Hastighet 2T.

SANDFOLKET KOMMER

Till sist kommer rollpersonerna fram till slutet av passet Där bortom ligger Tusken-klyftan och det beryktade Tusken-fortet. Just när rollpersoner kommer fram till passets mynning kommer sandfolket fram.

SANDFOLKETS TAKTIK

Sandfolket skuggar rollpersonerna från toppen av klipporna, och ingriper när de har kommit till passets mynning. Tio sandvarelser hoppar ned från avsatser på klippväggarna och ställer sig ivägen för rollpersonerna med höjda vapen. Samtidigt reser sig ytterligare tio stycken uppe på toppen av klipporna (fem på varje sida).

De verkar vilja spärra vägen. Om rollpersonerna inte kliver ur sin fräsare (om de har den kvar), stoppar ned sina vapen och visar fredliga avsikter, så skjuter sandfolket varningsskott i marken framför dem. Beter sig rollpersonerna fortfarande tufft eller hotfullt, går sandfolket till anfall. De tio på klipporna skjuter, de som är nere på marken försöker komma närmare för att slåss med gaffistavar. Endast tre av dem uppe på klipporna använder gemensam eldgivning, alla de andra slåss individuellt.

Striden pågår tills endast fem sandvarelser är kvar. Dessa flyr från platsen. Om rebellerna blir besegrade binder man dem och tar dem med till stammens läger för att döma dem. I så fall måste du spela den scenen på gehör. Kan rollpersonerna övertyga sandfolket om att de inte är prisjägare, blir de frisläppta. Om inte, döms de till döden. I det läget får du improvisera ett avsnitt där de får en chans att fly. Du kan t ex låta Arno dyka upp och rädda dem.

Visar rollpersonerna att de inte vill slåss, t ex genom att stoppa ned sina vapen och stiga ur landfräsaren, kan sandfolket övertalas att låta dem passera. Sandfolket vill helst ha något av rollpersonerna som tecken på vänskap. Fuktkondensorn från diversehandeln är perfekt för detta ändamål.

Sandfolk: SMI 2T+1, Laserkarbin 3T+1 (skada 5T), Gaffistav 4T (skada 4T+2), STY 3T+2.

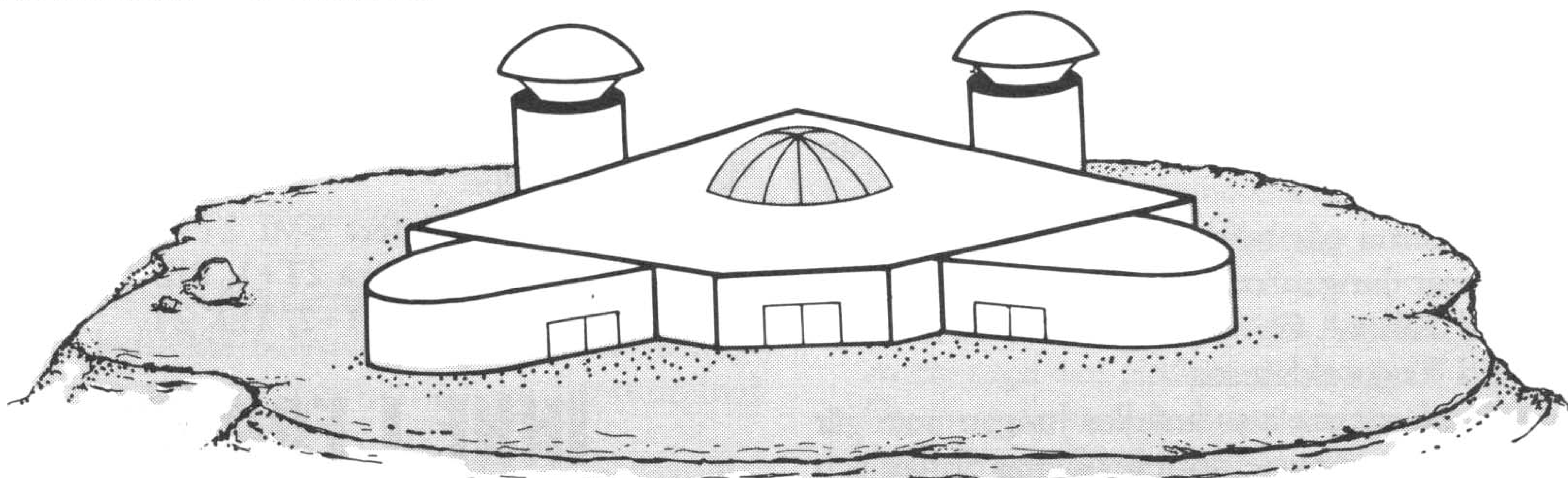
TUSKEN-KLYFTAN

När rollpersonerna kommer ut ur det smala passet befinner de sig på en klipphylla med utsikt över en stenig klyfta. Detta är Tusken-klyftan. Här fanns det en spirande bosättning förr, innan sandfolket spärrade av den här delen av planeten. På andra sidan klyftan, uppe på en platå, ligger Tusken-fortet, den sista platsen på Arnos lista. Läs upp:

> *Det väderbitna gamla fortet är byggt på en liten platå med utsikt över lämningarna av en liten bosättning. Byggnaden har bara en våning. Det finns två försvarstorn, men kanonportarna är tomma. Man kan se att väggarna har reparerats på en del ställen, vilket tyder på att någon bor här. Medan ni tittar ser ni någon bakom ett fönster i det ena tornet. Han håller något av metall framför ögonen och vänder sig sakta från höger till vänster och tillbaka igen. Sedan försvinner han i den mörka bakgrunden.*

Ge spelarna tid att planera hur de ska nalka sig fortet, och gå sedan till Avsnitt sju.

TUSKEN - FORTET



AVSNITT SJU

FÖRRÄDERI VID FORTET

SAMMANFATTNING

Rebellerna har tagit sig genom öknen till Tuskenklyftan, där Tallon har sitt gömställe undan Imperiets agenter. Om han klarar sig undan prisjägarna har han svurit att ta upp kampen mot Imperiet på allvar. Vid fortet måste rollpersonerna slåss mot Tallons legosoldater, övertyga honom om att de vill hjälpa honom, och sedan besegra den livsfarlige Jodo Karst. Men se upp! Det finns en förrädare i Adars läger.

NÄRMARE FORTET

Titta på kartan över fortet, på mittbladet. Det finns flera ingångar runt om byggnaden. Alla dörrar är låsta, och endast hangaren och tjänarnas flygel har datoranslutningar. Huvudingången och bakdörren har inga synliga låsanordningar. Rollpersonerna kan välja mellan att gå fram och knacka på, och att försöka smyga sig in. Se motsvarande stycke nedan, beroende på vad de väljer.

OM MAN KNACKAR PÅ...

När rollpersonerna närmar sig huvudingången slår du lätta iakttagelseslag. Den som klarar slaget känner på sig att gruppen är iakttagen. Jungen är gömd på taket till hangaren och spanar på dem därifrån. Om han blir angripen skjuter han med sin laserpistol (inställd på bedövning) mot den rebell som ser farligast ut, sedan hoppar han ned och går i närstrid. Hans TN finns på mittbladet. Låt striden pågå två omgångar, sedan öppnas dörren och Shrike kommer ut med ett tungt lasergevär. Han skjuter ett skott i luften för att få allas uppmärksamhet och ber sedan rollpersonerna att stiga in utan att bråka.

Om rebellerna går med på att stoppa ned sina vapen släpper Jungen och Shrike in dem. Gå till ”Möte med Tallon”. Om de vägrar och vill fortsätta slåss, gå till ”Legosoldaterna”.

Om rollpersonerna inte anfaller Jungen utan går fram och knackar på ytterdörren, öppnar Shrike och släpper in dem. Gå till ”Möte med Tallon”.

OM MAN SMYGER FRAM...

Man kan ta sig in i fortet genom att koppla in sig på datoranslutningarna vid hangaren eller tjänarnas flygel. För att överlista låsen krävs ett medelsvårt slag för Teknik eller Säkerhetssystem. Ett annat sätt att komma in är att klättra in via tornens fönster. Det kräver ett rep med en krok av något slag, ett lätt STY-kast för att kasta upp repet så högt och ett lätt Klättra-slag för att ta sig upp.

För att få chansen att försöka någon av dessa metoder måste dock rollpersonerna först klara svåra Smyga-slag för att ta sig fram till fortet osedda. Misslyckas de, blir de upptäckta av Jungen innan de kommer fram. Se hur han reagerar under ”Om man knackar på”.

Om rebellerna lyckas ta sig in i fortet utan att bli upptäckta kan de gå runt efter behag. Se ”Inne i fortet”.

LEGOSOLDATERNA

Shrike leder Tallons livvakt, som består av Jungen, Quist och sex ordinära legosoldater. Noteringar för Shrike, Jungen och Quist finns på mittbladet. Noteringar för de ordinära legosoldaterna finns nedan. Om någon kallar på förstärkningar kommer hela denna grupp till platsen för att slåss mot rollpersonerna. De har ställt sina vapen på bedövning eftersom de vill fånga angriparna. Om alla rollpersonerna blir bedövade går du till ”Möte med Tallon”.

Quist håller sig utanför stridens centrum, och försöker i stället pricka rollpersonerna från längre håll. Om rebellerna lyckas besegra fler än tre av de ordinära legosoldaterna retirerar alla de andra till Tallons sida. Den slutliga konflikten inträffar under ”Möte med Tallon”.

Ordinära legosoldater: SMI 2T+2, Laservapen 4T+2, Ducka 3T+2, Söka 2T+1, BIL 1T+2, MEK 1T+2, ITF 1T+1, STY 2T+2, TEK 2T.

INNE I FORTET

Interiören i fortet är bekväm och hemtrevlig. De enkla men eleganta möblerna tyder på att en kvinna har varit med och ordnat i huset. Allt är i gott skick.

Här nedan följer beskrivningar av vad rollpersonerna ser i de olika rummen.

Fortet är gjort som en fälla för kejserliga agenter. Rollpersonerna kan gå runt utan att se särskilt många personer. Men de har hela tiden en känsla av att någon iakttar dem.

1. **Hangar** Det här stora rummet är fullt av verktyg, reservdelar och maskineri till olika fordon. Här verkar det finnas det mesta man kan behöva för att reparera olika sorters fräsare och även rymdskepp. Här finns en landfräsare, parkeringsplatser för ytterligare sex stycken, och fyra äldre jaktskepp som liknar X-vingar. Ett enkelt teknologi-slag behövs för att identifiera dem som typ Z-95 "Headhunter", en föregångare till X-vingen. De ser ut att vara i gott skick, och ett enkelt Teknik-slag visar att de är funktionsdugliga.

2. **Entré** Denna eleganta entréhall tyder på rikedom och god smak. Väggar och golv är av marmor och andra polerade stensorter. Här finns komplicerat utsirade pelare och vackra gobelänger med motiv från galaxens centrum.

3. **Datorrum** Hela fortet styrs från den stora datorcentralen. Här finna anslutningar till datorn, men det finns terminaler i de flesta andra rum också. Härifrån styrs temperatur, säkerhetssystem, kraftgeneratorer och andra viktiga system. Det fordras ett svårt Teknik-slag för att bryta sig in i något av de viktigare datorsystemen.

4. **Studio** Det är ser ut som en konstutställning. Här finns diverse holografiska målningar, skulpturer och andra konstverk från Republiken.

5. **Trädgård** Taket till det här rummet är en genomskinlig kupol som släpper in solljuset. Rummet är en vacker, fridfull inomhusträdgård. I mitten står en staty av någon hjälte från Republiken, klädd i en uniform som verkar vara från Klonkrigen. På statyns fundament, som delvis är begravt i marken, kan man läsa inskriptionen "Adar Tallon. Hjälte." På en av grusgångarna i trädgården ligger ett papper från ett SoroSuub-tuggummi.

6. **Torn 1** I detta torn leder en spiraltrappa från marknivån upp till observationsnivån. På markplanet finns nio hoprullade sovsäckar. Det är legosoldaternas sovrum.

7. **Arbetsrum** Väggarna är klädda med mörkt trä, och den indirekta belysningen gör rummet behagligt. Här finns ett skrivbord, en stol, en datorterminal och en holoprojektor.

8. **Gymnastiksal** Denna välutrustade gymnastiksal innehåller allt man kan behöva för styrketräning. Den är tom på folk när rollpersonerna passerar.

9. **Vardagsrum** Här finns bekväma möbler, en holoprojektor och ett hologrambord. Roboten LN-26, programmerad att tjänstjöra som Tallons betjänt och sekreterare, är försedd med en kvinnlig röst och kvinnliga rörelser. När rebellerna kommer in blir LN-26 förskräckt, men hon hämtar sig strax och försöker ta reda på så mycket som möjligt om främlingarna, samtidigt som hon (utan att det märks) signalerar efter hjälp.

LN-26: STY 2T, Byråkrati 4T, Kulturer 4T, Språk 4T.

10. **Sovrum** De dyrbara möblerna i det här rummet är utsökta och mycket moderna. Väggarna pryds av medaljer och diplom som tilldelats Adar Tallon för olika hjältedåd.

11. **Bostad för tjänare** Tallons tjänare, Morr och Cala Wenn, bor i den här flygeln. Om rollpersonerna tar sig in den här vägen är tjänarna inne. Båda har 2T på alla TN. Morr är ingen kämpe, men han tar fram en laserkarbin för att skydda sig mot inbrottstjuvarna. De förråder inte Tallon, och om de får en chans slår de larm.

12. **Kök** Ett något gammalmodigt kök, välförsett med alla sorters mat och omoderna köksmaskiner.

13. **Matsal** Innehåller ett stort, elegant matbord med tio platser.

14. **Torn 2** Markvåningen i det här tornet tjänstgör som sjukstuga. Där finns en diagnosdator, diverse utrustning, och en bacta-tank.

15. **Kraftaggregat** Här finns generatorerna som förser fortet med energi.

16. **Musikrum** Diverse underliga musikinstrument ligger framme, men rummet domineras av en väldig kyrkorgel. Vid orgeln sitter Adar Tallon, och bredvis honom står Shrike och Quist. Gå till "Möte med Tallon".

MÖTE MED TALLON

Oavsett hur rebellerna kommer hit (ledda av Shrike, burna efter att ha blivit bedövade eller smygande på egen hand) ser de följande:

Ni befinner er i ett rikt möblerat rum med högt kupolformat tak. Här och där ligger underliga musikinstrument, så att det nästan ser ut som ett musikaliskt museum. Mot den bortre väggen står en stor orgel vars pipor når ända upp till kupolen. Orgeln spelar en vemodig melodi från Republikens dagar. Vid spelbordet sitter en gammal man, klädd i en enkel svart tunika, och smuttar på ett högt, smalt glas. Han höjer glaset mot er och säger: "Och nu är det slut på smygandet".

Tallon har med sig Shrike, Jungen och Quist (om ingen tidigare händelse hindrar någon av dem att vara här). Adars hustru kommer in och ställer sig vid sin makes sida. Tallon tittar på henne och på sina vänner, sedan vänder han sig till rebellerna och talar:

"Kejsarens hantlangare har blivit listigare och envisare sedan jag senast hade att göra med Palpatines agenter", säger den gamle mannen med sträng min. "Jag är Adar Tallon." I samma ögonblick kommer sex legosoldater in i rummet med vapnen redo. Tallon ler och fortsätter: "Och nu vill jag gärna veta vad som för er hit till denna avkrok av galaxen."

Tallon misstänker att rebellerna är kejserliga agenter och behandlar dem som sådana. De måste använda all sin förmåga för att övertyga honom. (Alternativet är att anfalla legosoldaterna.) Låt konversationen utvecklas naturligt, så att rollpersonerna försöker vinna Tallons förtroende, och han i sin tur försöker genomskåda dem. När detta har pågått en stund läser du upp följande:

Medan ni håller på och diskuterar med Tallon hör ni ett elektroniskt "beep" någonstans i rummet. Mannen i den stora kappan, som Tallon kallade Quist, höjer sina händer — ni märker att ena handen saknas, i dess ställe sitter ett knivblad. Han trycker på en knapp på sitt armband, och pipandet slutar. Sedan drar han sin laserpistol och riktar den mot Tallons fru. "Beklagar, kommendör, men jag har inget annat val." Båda dörrarna öppnas, och beväpnade prisjägare strömmar in i rummet.

Quist, piraten som lät Imperiet veta var Tallon fanns, spelar ut sitt sista kort. Se "Prisjägarna anfaller" nedan.

Adar Tallon: SMI 2T+2, Laserpistol 5T+2, BIL 3T, Planetsystem 7T, MEK 3T+2, Pilot 6T+2, Stridstaktik (rymd) 9T+2, ITF 3T+1, Ledarskap 7T+1, STY 2T+1, TEK 3T.

Kay Tallon: SMI 2T+2, BIL 2T, Byråkrati 2T+2, MEK 1T+1, Ridning 2T+1, ITF 2T+2, STY 2T, TEK 1T+1.

PRISJÄGARNA ANFALLER

Quist hoppades att han ensam skulle kunna överlämna Tallon till *Relentless*, men rollpersonernas ankomst har tvingat honom att ändra sina planer. Nu tar han hjälp av Jodo Karst och hans anhang. Karst, Zardra, Puggles Trodd och sex prisjägare störtar in i rummet. Prisjägarna är veteraner, men om någon av de viktigare SLP på den andra sidan är ur leken, ersätter du dem med standard.

Karsts första mål när han kommer in är att eliminera Shrike och Jungen (om de är närvarande). Han skjuter en förlamningspil mot var och en av dem. De andra prisjägarna skjuter mot Tallons legosoldater. Här blir det en bedömningsfråga för SL, hur stor effekt detta angrepp får i första omgången. Är alla rollpersonerna stridsdugliga kan du låta Karst och hans anhang slå ut sina mål direkt. Om Karsts sida är helt överlägsen rollpersonerna, kan du låta några av Tallons män klara sig, för att göra striden mer balanserad. Hur som helst måste balansen vara så snål att rollpersonerna tvingas ingripa för att inte Tallon ska gå förlorad.

Jägarna vill inte skada Tallon, men de kan bedöva honom om han försöker göra något. Alla de andra kan undvaras. Striden är på liv och död, men det kan hända att du vill spara Jodo Karst för att använda honom mot rollpersonerna i framtida äventyr. Quist håller sig utanför striden. Han drar sig tillbaka och håller Tallons fru framför sig som skydd. Om rebellerna vinner försöker han rädda sitt liv i utbyte mot Kay Tallons.

EFTER STRIDEN

När stridsdammet har lagt sig säger Tallon:

"Tack, mina vänner. Det verkar som om ni trots allt talade sanning om att ni tillhör det där Upproret som ni har berättat så mycket om. Tack för att ni ställde upp och antagligen räddade mitt liv. Om jag får ta med mig min hustru och min robot ska jag följa med er. Liksom på Republikens tid ska namnet Adar Tallon än en gång tjäna Rättvisans sak."

Tallon beordrar eventuella överlevande legosoldater att rensa upp i fortet och sedan försvinna innan stjärnjagaren kommer. Han erbjuder rollpersonerna sin landfräsare för att kunna ta sig tillbaka till Mos Eisley. Om någon föreslår att man kan ta jaktskeppen, så svarar Tallon: "De är tyvärr inte förberedda för att gå in i hyperrymden på egen hand. För det krävs det en större navdator än vad de har nu. Dessutom har de bara plats för en person." Han förklarar dock att med hjälp av den astrogationsdator som finns i rollpersonernas skepp så kan de säkert ta steget ut i hyperrymden. Hans förslag är att de återvänder till

fortet senare om jaktskeppen skulle behövas.

Om någon av rollpersomerna är skadad finns det tid att besöka sjukstugan innan man beger sig tillbaka till Mos Eisley.

Om rollpersonerna ber Tallon berätta om sig själv säger han följande under resan tillbaka:

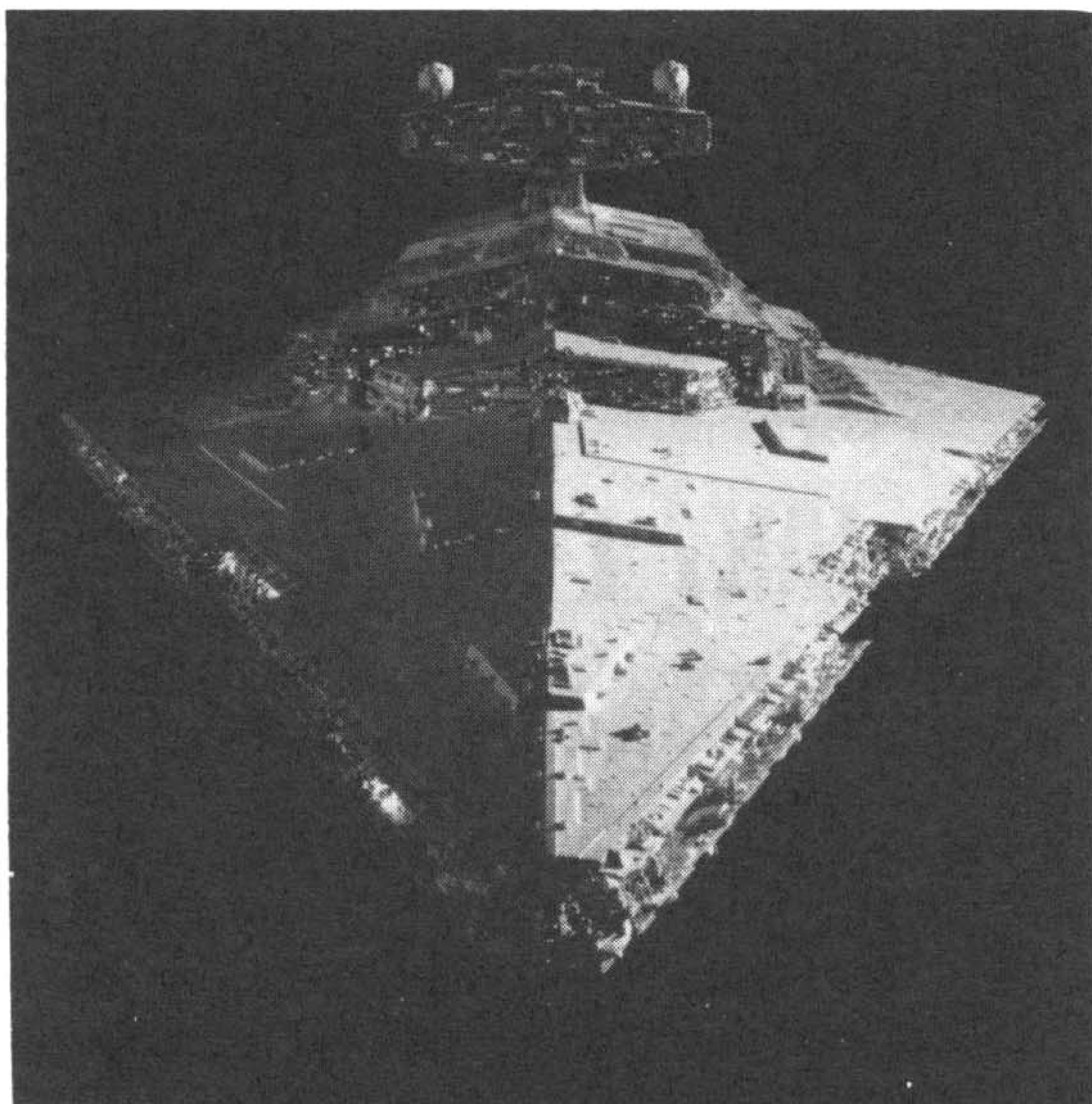
"Det kom en dag när det blev uppenbart att Palpatine snart skulle ta över makten i hela galaxen. Jag förstod att jag måste fly eller offra mitt liv i ett fåfängt försök att hindra honom. Jag valde att gömma mig, se tiden an och hoppas på en situation då ett uppror skulle kunna lyckas. Jag kom hit till denna avlägsna planet, träffade en kvinna som jag gifte mig med, och bosatte mig här. Jag var lycklig, och Imperiets affärer bekymrade mig inte längre. Men sedan kom stormtrupperna krälande över öknen, på jakt efter robotar och rebeller. Då förstod jag att ingen plats i galaxen ligger utom räckhåll för Palpatines ondska. Jag kallade samman min gamla besättning, bad dem komma och hjälpa mig. Det enda jag inte räknade med var att en gammal vän skulle förråda mig."

Nu är det dags att återvända till Mos Eisley, hämta skeppet och lämna planeten innan *Relentless* kommer fram.

AVSNITT ÅTTA
FLYKT FRÅN TATOOINE

SAMMANFATTNING

Det här är slutscenen. Rebellerna kommer tillbaka till Mos Eisley med Tallon, bara för att upptäcka tre nya hinder. Först måste de ta sig runt den kejserlige prefekten och hans stormsoldater. Sedan råkar de ut för den sista prisjägaren — den psykotiska mördarroboten IG-72. Till sist måste rebellerna dessutom komma förbi de TIE-jaktskepp som sänds ut mot dem från *Relentless*.



***Scenväxling till* Relentless**

Stjärnjagaren Relentless *är på väg genom hyperrymden. Stjärnorna liknar bländande streck av ljus när det väldiga skeppet jagar förbi.*

Inuti stjärnjagaren sitter kapten Parlan ensam i sin hytt. Ett underligt ljud hörs, och ett ljussken kastar skuggor över Parlans ansikte. Han reser sig och bugar hastigt. Framför honom materialiseras ett hologram av Darth Vader.

"Allt går enligt planerna, lord Vader", säger Parlan. "Vi kommer strax ut ur hyperrymden alldeles bortom Tatooine-systemet. All kommer att gå bra."

"Se till att det gör det, kapten Parlan", svarar Vader bistert. "Det är klokast att inte svika kejsaren... eller mig."

Vi återvänder till Mos Eisleys rymdhamn.

TRUBBEL I MOS EISLEY

Trots att Första Skymningen (dag fyra) nalkas, märker rollpersonerna att det råder en sjudande aktivitet. Läs:

Tatooines båda solar är på väg att gå ned och färgar himlen eldröd där de sakta sjunker mot horisonten. Trots att mörkret nalkas pågår dock en hektisk

aktivitet i Mos Eisley. Överallt rusar folk omkring. De förbereder rymdskepp, betalar skulder och samlar ihop sina ägodelar. Även lokalbefolkningen rör sig med viss brådska. De låser dörrar och fönster, och transporterar sina värdesaker och familjer till säkrare platser. Allt tyder på att både besökare och lokalinnevånare håller på att lämna staden i stort antal.

Rebellerna, tillsammans med Tallon och hans fru och robot, beger sig mot docka 94 för att hämta sitt skepp. Medan de är på väg dit anropas de av någon de lärt känna, till exempel Tar Lup. Om de tar sig ett ögonblick för att tala med sin vän får de veta att ett kejserligt skepp med trupper är på väg. Rymdhamnen har fått order att stänga. "Prefekten och hans soldater försöker spärra av staden så gott de kan", säger vännen, "men de kan inte vara överallt. Å andra sidan får folk större respekt för prefektens befallningar när det finns en kejserlig stjärnjagare i solsystemet. De flesta besökarna verkar ha bestämt sig för att lyda order, men de verkar hålla sig beredda att sticka härifrån med mycket kort varsel."

PREFEKTEN OCH HANS STORMSOLDATER

Prefekten har fått ett tips om rebellerna från Labria, och väntar på dem innanför ingången till docka 94, tillsammans med sina sex stormsoldater. Prefekten är inte särskilt modig, men han förstår att Parlan inte kommer att vara nådig om han misslyckas. Han är redo att arrestera rebellerna och Tallon så fort de visar sig. Organiserat motstånd kan inte skrämma stormsoldaterna, men det kan få prefekten att hejda sig. Om rebellerna inte ger sig utan verkar fast beslutna att slå sig fram till skeppet, beordrar prefekten sina män att vika undan. Han tycker inte att det är meningsfullt att offra dem i onödan.

Labria gömmer sig bakom prefekten och hoppas att få se rebellerna bli skjutna. Han är rädd att de ska hämnas på honom annars, för allt elände han ställde till för dem tidigare. Låt rollpersonerna göra som de behagar med honom.

Stormsoldaternas taktik finns i Avsnitt ett. De använder gemensam eldgivning så fort det lönar sig.

DÖDSROBOTEN

Innan rollpersonerna kommer ombord på sitt skepp måste de övervinna ännu en dödlig fara. I skuggorna inne i dockan gömmer sig IG-72 och väntar på sin tur att slå till. Den går till angrepp efter sex omgångars strid mellan rollpersonerna och stormtrupperna. Den börjar med att skjuta alla i närheten som eventuellt skulle kunna tjäna som vittnen, inklusive prefekten och hans stormsoldater. Sedan angriper den rollpersonerna genom att kasta en chockgranat. Läs:

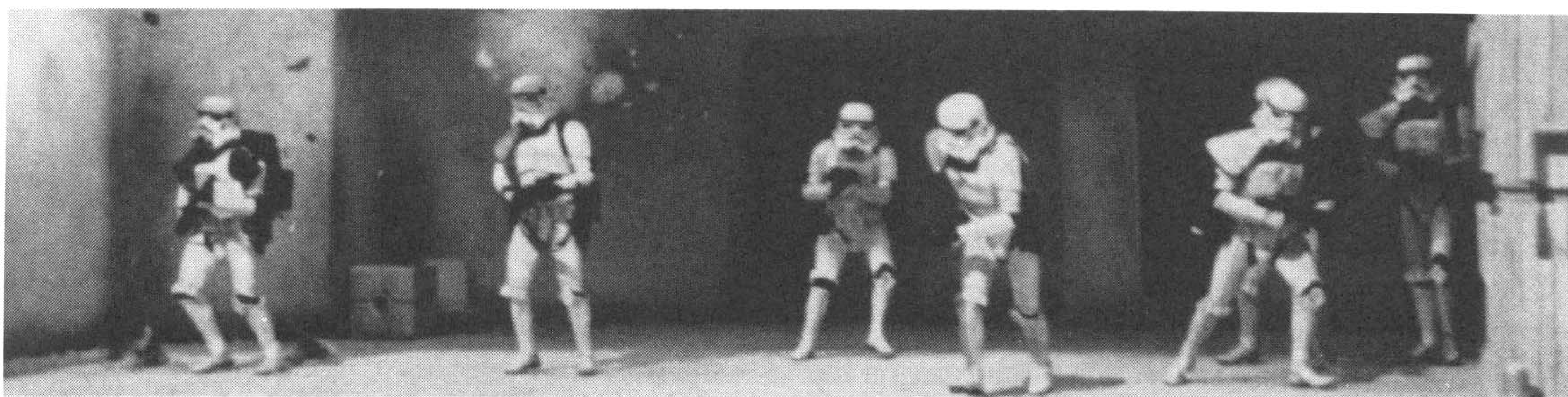
Plötsligt kommer ett nytt angrepp. Lasereld sprutar fram ifrån ett mörkt hörn. Alla andra som står runt dockan skjuts ned på några ögonblick, och en granat kommer farande mot er. Samtidigt hörs en metallisk röst som ropar: "Adar Tallon, i enlighet med Kejserlig Efterlysning nummer 82471 befaller jag er att kapitulera."

Sedan följer mer lasereld. IG-72 försöker nu slå ut så många rebeller som möjligt innan den tar hand om Tallon. Roboten kommer fram i ljuset, en silverglänsande dödsmaskin vars främsta mål är att förinta Adar Tallon. Medan IG-72 använder alla sina vapen för att döda rollpersonerna griper Tallon sin hustru och rusar för att komma i skydd. Om IG-72 blir utslagen startar den ett självförintelseprogram, för att spränga sig själv i luften och därmed försäkra sig om Tallons död. Om någon lyckas med ett medelsvårt slag på Robotar upptäcker han vad som håller på att ske med roboten.

Det finns tre sätt att undvika explosionen: antingen kan någon klara ett medelsvårt slag för robotprogrammering och därmed stoppa programmet innan roboten hinner sprängas. Eller också kan man skjuta sönder IG-72 så fullständigt att destruktionssystemet slutar fungera — det räcker att någon uppger att han fortsätter skjuta på den utslagna roboten tills den är skrot. Slutligen kan man rusa till skeppet och flyga iväg innan roboten sprängs. Det sistnämnda kräver ett svårt Pilot-slag. Om IG-72 exploderar får alla i dockan 15T skador. Har rollpersonerna hunnit ombord på skeppet klarar de sig, men skeppet skadas. Se Skadetabellen för Rymdstrid på det lösa bladet i regelboxen för resultat.

JAKT I RYMDEN

När de klarat av prefekten och mördarroboten kan rollpersonerna lyfta och ge sig ut i rymden. Visserligen är stjärnjagaren inte tillräckligt nära för att stoppa dem, men kapten Parlan har placerat ut TIE-jaktskepp på patrullering runt hela planeten för att hindra flyktförsök. Så fort rollpersonerna lyfter låter du andrepiloten slå ett lätt Teknikslag. Lyckas slaget läser du upp följande:



Ni har kommit en bit upp genom atmosfären när sensorerna varnar för tre skepp som närmar sig. Att döma av det sensorerna mottar är det TIE-jaktskepp typ Interceptor. *Ni kommer att bli tvungna att slåss mot dem tills ni hunnit tillräckligt långt från Tatooine för att hoppa till hyperrymden.*

Om ingen tänker på det kan du låta Adar Tallon föreslå att de återvänder till Tusken-fortet och hämtar hans Z-95 "Headhunters". Tallon har försett dem med hypermotorer och små navigationsminnen som kan klara ett enda hyperhopp när de matats med data från en riktig navdator, typ den som finns i rollpersonernas skepp.

Så snart rebellernas skepp kommit upp ur atmosfären rusar TIE-skeppen mot dem på medellångt avstånd. TIE-piloterna försöker skada rebellernas skepp så att de inte kan ta sig till hyperrymden. Kom ihåg att använda alla möjligheter som står öppna för TIE-skeppen — hastighet, kanoner, kombinerad eld och undvikning.

Om rebellerna lyckas öka avståndet till ett snäpp mer än "långt håll", eller om de överlever tio omgångar strid, har de kommit tillräckligt långt bort från Tatooines gravitation för att hoppa till hyperrymden. Om rebellernas skepp förstörs eller får resultat 1 eller 3 på tabellen "Rymdskeppsskador", så anländer *Relentless* för att fånga rebellerna med traktorstrålar.

Använd reglerna för strid mellan flera skepp när du spelar den här striden. Tallons taktiska expertis kommer väl till pass. Han föreslår att rebellerna ska formera sig som följer. Om rollpersonerna behöver mer hjälp kan du ge dem 2T extra på alla pilotslag, på grund av att Tallon ger värdefulla råd hela tiden.

Tallons förslag till stridsformation: Z-95 mot TIE, Z-95 mot TIE, Alabaks Gold och Z-95 mot TIE.

Tänk på hur rymdstrider skildras i filmerna. Beskriv händelserna så att spelarna känner att det går undan. Öka spänningen genom att inte avslöja TIE-skeppens tärningsslag förrän efter att du beskrivit scenen. Det idealiska är att låta *Relentless* nalkas hela tiden, och komma inom skotthåll precis när rebellerna hoppar till hyperrymden. Så går det till i filmerna!

En sista anmärkning om striden. Z-95-skeppen har avancerad räddningsutrustning som kan hjälpa piloten i ett nödläge. Om någon Z-95:a får svåra skador eller mer, slå ett enkelt överlevnadsslag för piloten. Om det lyckas fungerar allting, och piloten skjuts ut med katapult. Piloten på *Alabaks Gold* måste klara ett medelsvårt Pilot-slag för att lyckas plocka upp den överlevande. Man kan bara försöka det en gång per stridsrunda, och en sådan manöver gör det omöjligt att utföra undanmanövrer i den omgången. Om det finns en överlevande i rymden som inte plockats upp vid slutet av omgång 10 måste de andra hoppa till hyperrymden, och den överlevande fångas av *Relentless*. Spelaren får slå fram en ny rollperson, eller också får du hitta på ett sätt för de andra att rädda den tillfångatagne i ett senare äventyr.

TIE Interceptor: Hypermultiplikator: ingen. Hastighet 5T+2, Manöverförmåga 3T+2, Skrov 3T. Vapen: fyra laserkanoner (parallell eldgivning), Eldledning 3T, sammanlagd skada 6T. Energisköldar: inga.

Z-95 "Headhunter" (ombyggda): Hypermultiplikator: x3. Hastighet 3T+2, Manöverförmåga 2T, Skrov 4T. Vapen: två tredubbla laserkanoner (parallell eldgivning), eldledning 2T, sammanlagd skada 4T. Energisköldar: 1T.

AVSLUTNING

Så snart rebellerna kommit tillräckligt långt från Tatooine kan de hoppa till hyperrymden. Eventuellt låter du piloterna i Z-95:orna slå enkla astrogationsslag. Sedan läser du upp:

Stjärnorna framför er tycks dras ut till långa, lysande streck, och med ett systa ryck hoppar ni in i hyperrymden. Ni har avslutat Danas uppdrag och skaffat ännu en framstående ledare åt Alliansen. Gratulerar!

BELÖNINGAR

Ge varje spelare mellan 5 och 10 färdighetspoäng för att ha klarat av äventyret. Återställ också de Kraftpoäng som eventuellt använts, och dela ut en extra kraftpoäng till den som spelat extra föredömligt. Under punkt C1.13 i reglerna finns råd om vad man bör ta hänsyn till när man delar ut belöningar.

Om rebellerna och Tallon blir tillfångatagna har de misslyckats. Låt spelarna skapa nya rollpersoner, eller hitta på ett äventyr där de kan lyckas rymma från ett kejserligt fängelse. Punkt C2 i reglerna behandlar hur man skapar egna äventyr.

***Scenväxling till* Relentless**

Vi befinner oss i kapten Parlans rum ombord på Relentless.

Mitt i rummet skimrar en holografisk bild av Darth Vader i naturlig storlek. Framför den står kapten Parlan, som verkar ha fått svårt att andas. Han flämtar förtvivlat efter luft, men faller avsvimmad till golvet.

"Ursäkten godtagen, kapten Parlan", säger Vader kallt. Bilden av honom tonar bort.

UPPDRAG TATOOINE

AV BILL SLAVICSEK OCH DANIEL GREENBERG

TALLON, BALAMAKS SEGRARE. TALLON, DEN GAMLA FLOTTANS FADER. TALLON, SOM SKAPADE KEJSARDÖMETS MODERNA STRIDSTAKTIKER. STATYER AV TALLON FINNS ÖVERALLT I KEJSARDÖMET — UTOM DÄR KEJSAREN HAR LÅTIT RIVA NED DEM.

DE SADE ATT TALLON DOG FÖR ÅRATAL SEDAN. DE HADE FEL. HAN LEVER FORTFARANDE...

- PRISET PÅ HANS HUVUD ÖVERSTIGER 50 MILJONER KREDITER — MEN VEM ERBJUDER DET?
- IMPERIET VILL HA HONOM — MEN DÖD ELLER LEVANDE?
- PRISJÄGARE SAMLAS FRÅN HELA GALAXEN — MEN FÖR ATT SKYDDA ELLER SKJUTA HONOM?
- TILL OCH MED JABBA THE HUTT ÄR INTRESSERAD — MEN VARFÖR?

NU VILL ALLIANSEN HA HONOM, OCH DET SÄGS ATT HAN ÄR PÅ TATOOINE. GISSA VART NI ÄR PÅ VÄG...

DETTA 40 SIDOR LÅNGA ÄVENTYR INNEHÅLLER:

- EN SPÄNNANDE INLEDNING MED ROLLER FÖR ALLA SPELARE DÄR NI SNABBT KASTAS IN I DE ACTION-FYLLDA HÄNDELSERNAS CENTRUM.
- DOSSIERS ÖVER NÅGRA AV DENNA SEKTORS FARLIGASTE PRISJÄGARE, INKLUDERANDE DERAS EGENSKAPER, VAPEN, RUSTNINGAR OCH UTSEENDE.
- EN DETALJERAD BESKRIVNING OCH KARTA ÖVER ETT FJÄRRAN ÖKENTILLHÅLL SOM OCKSÅ TJÄNAR SOM FORT.
- OMFATTANDE TIPS TILL SPELLEDAREN VILKA HJÄLPER HONOM ATT HÅLLA ÄVENTYRET FLYTANDE, SPÄNNANDE, ACTION-FYLLT OCH ROLIGT!
- TVÅ FYRFÄRGSKARTOR SOM VISAR MOS EISLEY OCH DESS BAR — RITADE MED FILMERNA SOM ORIGINAL!

ETT KOMPLETT ÄVENTYR TILL *STJÄRNORNAS KRIG — ROLLSPELET* FÖR EN SPELLEDARE OCH EN ELLER FLERA SPELARE. OBSERVERA ATT DU MÅSTE HA TILLGÅNG TILL *STJÄRNORNAS KRIG — ROLLSPELET* FÖR ATT KUNNA SPELA *UPPDRAG: TATOOINE.*

WEST END GAMES
ÄVENTYRSSPEL
11301